

A-324371
3-68341

Universidade Estadual Paulista – Instituto de Artes

Anselmo Gimenez Mendo

História em Quadrinhos: Impresso vs Web

História em Quadrinhos: Impresso vs Web.

2010000603



BIA

Anselmo Gimenez Mendo

Dissertação apresentada à Comissão Julgadora da
Universidade Estadual Paulista - Instituto de Artes - para
obtenção do título de mestre em artes visuais, sob a
orientação do Prof. Dr. Milton Terumitsu Segabe. São
Paulo - 2005

São Paulo
2005

T/UNESP
302.23
M539h

Anselmo Gimenez Mendo

História em Quadrinhos: Impresso vs Web.

Dissertação apresentada à Comissão Julgadora da Universidade Estadual Paulista - Instituto de Artes - para obtenção do título de mestre em artes visuais, sob a orientação do Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe. São Paulo - 2005.



INSTITUTO DE ARTES

TA/UNESP

Aquisição: A. autor

302.23

M539h

Classif.:

Data de Recebimento: 25-7-05

Registro n.º: T.603

Data: 18-08-05

Mendo, Anselmo Gimenez.

História em Quadrinhos: Impresso vs Web / Anselmo
Gimenez Mendo. – 2005.
105 f.; 30 cm.

Dissertação de Mestrado (Artes Visuais)--Universidade
Estadual Paulista - Instituto de Artes, São Paulo, 2005.
Bibliografia: f. 100-104.

1. História em Quadrinhos – Linguagem. 2. World Wide
Web – Linguagem. 3. Arte Sequencial em Meio Digital. I.
Título.

Autor: Anselmo Gimenez Mendo.

Título: História em Quadrinhos – Impresso vs Web.

Objetivo: dissertação para obtenção do título mestre.

Instituição: UNESP – Instituto de Artes.

Área de concentração: Artes Visuais.

Data da Aprovação: ____ / ____ / ____.

Componentes da banca examinadora:

1.

2.

3.

RESUMO

A história em quadrinhos se mantém viva há mais de um século entre os meios de comunicação de massa como linguagem consolidada e amplamente difundida. Na maior parte deste período o aperfeiçoamento técnico e estilístico dos artistas não os levou para longe do suporte papel. No final do século XX o computador passou a ser ferramenta essencial à criação e produção de quadrinhos, o processo eletrônico substituiu o mecânico no fazer artístico, mas os meios convencionais de impressão não se alteraram. Foi a partir da invenção de dispositivos móveis para transporte de dados digitais que uma nova opção se apresentou aos quadrinistas e os motivou à experiência com um novo suporte. Algumas histórias produzidas em computador foram distribuídas em mídias como o CD-ROM, mas não chegaram a ser populares. O fenômeno que definitivamente interferiu no modo de criação e na linguagem dos quadrinhos foi o ambiente hipermidiático que compõem a internet. Os sistemas de distribuição de informação no ciberespaço tornaram possível que a tela do computador fosse utilizada como suporte não apenas à criação, mas também à fruição das HQ pelo público. Podemos encontrar na rede de computadores um incontável número de trabalhos em quadrinhos com os mais variados níveis de adaptação ao meio: desde a simples transposição da história impressa através da digitalização de imagens até histórias com intensivo uso de recursos de animação, som e interatividade. As incorporações feitas pelos quadrinhos na internet levam de certo modo a descaracterização da linguagem consolidada pelo suporte papel. A nova forma assumida aproxima as HQ cada vez mais de outras mídias como os *videogames* e os desenhos animados. Esse processo, que parece irreversível, é o principal ponto de reflexão deste trabalho.

Palavras-chave: história em quadrinhos, internet, cibercultura, hipermídia, mídia eletrônica, mídia impressa.

Keywords: comics, internet, cyberculture, hypermedia, media electronic, media press

ABSTRACT

Comics remains alive for over a century among mass media. It represents a strong language and broadly spread out. Most part of this period, the technical and stylistic development of artists didn't take them far from the paper. At the end of century XX, the computer has become a essential tool for creation and production of comics. Mechanical process was changed to electronical one in the midst of artistical creation, but the conventional way of printing didn't modify. From the invention of mobile devices of transportation of digital data which was presented as a new option to comics artists, incentive them to try out the new support. Some stories made in computer were distributed by medias such as CD Rom, but it didn't become popular. The device that really interfered in the way of creation and in the comics language was the internet. The information distribution system on the internet makes possible to use the computer screen as a support not only for creation, but also for the comics enjoyment of the public. We are able to find out an countless number of comics with diverse levels of adaptation to the internet environment: from a simple reproduction of a printed out story through image digitalization to stories with intense use of animation, sound, and interactivity resources. The modifications done in the comics by the internet lead towards a certain deprive of characteristics of the language consolidate in paper. The new format approaches the comics closer to other medias like videogames and animated cartoon. This process that seams irreversible is the main point of this essay.

Keyword: comics, internet, cyberculture, hypermedia, media electronic, media press.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1- HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS	11
1.1 UMA NOVA LINGUAGEM.....	11
1.2 O DESENVOLVIMENTO DA HQ.....	16
1.3 A HQ E O COMPUTADOR.....	17
CAPÍTULO 2 - CARACTERÍSTICAS QUE DEFINEM A HQ IMPRESSA.	28
2.1 CONSOLIDAÇÃO DAS CONVENÇÕES DE LINGUAGEM.	28
2.1.1 Desenhos inseridos em quadros dispostos sequencialmente.	29
2.1.2 Personagens regulares.....	31
2.1.3 Formato da página.....	32
2.1.4 Os Balões.	33
2.1.5 Caixa (box) de texto ou recordatórios.	35
2.1.6 Onomatopéias.	36
2.1.7 Metáforas visuais.....	39
2.1.8 Linhas de movimento ou linhas cinéticas.....	39
2.1.9 Produção industrializada e distribuição em larga escala.....	41
2.2 A GESTALT EM UMA PÁGINA DE QUADRINHOS IMPRESSA.....	45
2.2.1 A página: configuração e equilíbrio.....	48
2.2.2 A página: luz e cor.....	52
2.2.3 A página: tempo, velocidade e o movimento.....	53
CAPÍTULO 3 - QUADRINHOS NA REDE INTERNET.....	56
3.1 O CIBERESPAÇO.....	56
3.2 A WEB E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	59
3.3 AS DIFERENTES FORMAS DA HQ NA WEB.....	62
3.3.1 Reprodução da página de HQ impressa.....	63
3.3.2 Reprodução da HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador.....	66
3.3.3 HQ com interface característica dos meios digitais.....	69
3.3.4 HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade.....	71
3.3.5 HQ com uso avançado de animação, som e interatividade.....	74
3.3.6 Sintetizando os grupos formados pelas HQ na Web.....	78
3.4 A HQ DA INTERNET QUE VIROU IMPRESSO.....	80
CAPÍTULO 4 - HQ IMPRESSA X HQ WEB.....	84
4.1 RELAÇÃO DE INTERFACE.....	84
4.2 HQ NO CIBERESPAÇO E OS DESENHOS ANIMADOS.....	85
4.3 HQ NO CIBERESPAÇO E OS GAMES.....	89

4.4 HQ NO CIBERESPAÇO E A INTERATIVIDADE.....	94
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97
REFERÊNCIAS	100
Bibliografia	100
Periódicos	101
Internet.....	102
GLOSSÁRIO	105

INTRODUÇÃO

A história em quadrinhos (HQ), ou apenas quadrinhos, e sua relação de interface com os meios impresso e eletrônico é o objeto central deste trabalho. O nosso propósito é trazer subsídios para reflexão em torno do desenvolvimento da linguagem, nos atendo de forma especial à presença dos quadrinhos na rede de computadores internet.

A HQ tem mais de cem anos de existência, e nesse período delimitou muito bem suas fronteiras como expressão artística impressa. Os personagens regulares, os quadros, os balões, as onomatopéias e metáforas visuais são alguns dos elementos que viraram sinônimos de quadrinhos. Mesmo sendo uma linguagem madura e tecnicamente desenvolvida, as HQ sofrem constante influência de outras mídias. No princípio, todo o seu desenvolvimento como meio de comunicação e produto de consumo de massa se deu paralelamente e sob influência da imprensa, onde as histórias eram efetivamente publicadas. Ao longo do século XX o cinema, o desenho animado e a televisão mantiveram significativa relação de interface com os quadrinhos amadurecendo mutuamente suas linguagens. Quanto ao suporte, a HQ nunca prescindiu de ter o papel como preferido para criação e base para o lápis e a tinta. Apenas com o surgimento do computador nos processos de desenvolvimento e produção para mídia impressa, no final do século XX, é que mudanças significativas ocorreram no fazer artístico dos criadores de quadrinhos. Pincéis foram muitas vezes substituídos por *mouses* ou canetas digitais, as cores dos pigmentos pela luz dos monitores de vídeo e a finalização dos trabalhos de forma digital passou a ser uma exigência do mercado. Quando a internet consolidou-se como meio de



comunicação de massa na última década do século passado, interligando o planeta e tornando mais real o conceito de aldeia global, novas possibilidades surgiram e influenciaram o modo de pensar a linguagem, a técnica e o negócio quadrinhos. O papel deixou finalmente de ser requisito fundamental para o suporte e as portas abriram-se a novas experiências.

Estudiosos das HQ notaram, já no final da década de 70, que as novas tecnologias emergentes, mesmo que ainda não incorporadas, mudariam a estrutura e o modo como percebíamos o meio. Moacyr Cirne via no caráter visual e gráfico dos quadrinhos possibilidade para que os artistas pudessem tirar proveito das mudanças que afluíam nos novos instrumentos de criação e difusão:

Mas é por ser uma literatura eminentemente visual (ainda não foi possível incorporar aos quadrinhos as últimas conquistas tecnológicas, o que modificaria substancialmente a sua essência informacional), plasmada por e com elementos gráficos, que temos – como crítico ou como leitor comum – o direito de desejar uma maior utilização criadora de todas as possibilidades formais que os *comics* oferecem. (1977, p. 28-29).

Já a internet gera hoje em alguns autores a expectativa da criação de uma nova linguagem para os quadrinhos:

A História em Quadrinhos pode ser definida como uma forma de comunicação visual impressa (que utiliza determinado suporte, o papel; já existem narrativas sequenciais sendo veiculadas pela Internet [...] fato que poderá alterar suas características, transformando-a em uma nova mídia, mudando também a sua forma de fruição). (SANTOS, 2002, p. 20).

Antes mesmo que a rede mundial de computadores pudesse ser compreendida, centenas de trabalhos em quadrinhos receberam versões digitais. Apesar das características de som, movimento e interatividade da Web, braço

multimídia da internet, as primeiras HQ digitais foram concebidas com balões, onomatopéias e quadros, exatamente como nas revistas impressas. Apenas o suporte foi substituído e assim o papel deu lugar à tela dos computadores. Este parece ser o caminho natural já que repete o passado de outros meios de comunicação de massa, quando, por exemplo, a televisão imitava o teatro e o rádio. Porém, com a rapidez própria dos meios eletrônicos, os artistas não demoraram muito a aprender a utilizar os novos recursos e as possibilidades técnicas e estilísticas de uma mídia eletrônica onde todas as outras parecem convergirem. As novíssimas HQ já “conversam” com seu novo *habitat* e o público leitor espera mais do que aquilo que poderia encontrar no papel. O que precisamos saber é se com mudanças tão significativas continuaremos a chamar as Histórias em Quadrinhos por esse nome quando virmos algo semelhante nos meios digitais.

É importante deixar claro que o escopo deste trabalho abrange a análise de aspectos que parecem diferenciar significativamente os quadrinhos criados para o meio impresso quando comparados aos desenvolvidos para o meio digital, em especial a Web. Não pretendemos aqui nos ater aos quadrinhos em meios eletrônicos de um modo geral, onde a produção nunca passou de incipiente antes da internet. Os meios móveis de armazenamento de dados (CD-ROM, disquete, etc.) possibilitaram que a informação fosse transportada e serviram de base para as primeiras experiências de substituição do papel. A rede mundial de computadores veio suprir as necessidades até então potenciais, assumindo definitivamente o lugar de opção de suporte para criação entre os quadrinistas. Neste trabalho nos concentraremos na análise da linguagem, forma e conteúdo apenas da produção para o meio internet em detrimento da característica semelhante que o objeto de estudo tenha em outras mídias digitais.

CAPÍTULO 1 Este trabalho é composto de quatro capítulos. No primeiro iremos relembrar a evolução dos quadrinhos no tempo e seu amadurecimento como linguagem e produto de consumo de massa. Em seguida, no capítulo 2, discriminaremos os elementos característicos e fundamentais que formam a linguagem dos quadrinhos no papel, tentando compreender também alguns aspectos com relação à percepção visual dos itens de uma página impressa. No capítulo 3 trataremos exclusivamente dos quadrinhos na internet, como se portam e em quais grupos podemos classificá-los. No capítulo 4 analisaremos alguns aspectos do ciberespaço que influenciam o modo de se fazer quadrinhos na rede, a aproximação com os *videogames* e os desenhos animados e o quanto isso contribui para a descaracterização das HQ.



CAPÍTULO 1- HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

1.1 UMA NOVA LINGUAGEM.

As Histórias em Quadrinhos (ou *historietas*, na América Latina; *mangás*, no Japão; *comics*, nos Estados Unidos; *banda desenhada*, em Portugal; *fumetti*, na Itália; *bande dessinée*, na França; *tebeo*, na Espanha) bem poderiam ter sua origem determinada em um passado remoto. Em muitos momentos da história da civilização notamos o esforço do homem em se expressar por meio de narrativas que envolviam primeiro a imagem e em um segundo momento sua conjunção com o texto: Hieróglifos, pictografias, mosaicos, afrescos, tapeçarias, descreveram episódios reais ou imaginários da aventura humana. Não há um consenso absoluto sobre um marco inicial temporal para os quadrinhos, mas muitos dos historiadores preferem registrar como início o momento em que conseguimos enumerar um grande número de convenções reconhecíveis no conjunto das obras. Os desenhos circunscritos a quadros, a diagramação da página, os balões, as onomatopéias, os personagens publicados de forma regular e o modo de distribuição das publicações, são algumas das características que definem o gênero.

No século XIX, a revolução industrial, e conseqüentemente a mecanização dos processos de impressão, deram um grande impulso ao desenvolvimento de meios de comunicação como o jornal e os livros e conseqüentemente aos quadrinhos em suas formas iniciais.

A popularização das histórias em imagens ocorreu de fato no século XIX. Na França, por exemplo, a gráfica dos irmãos Pellerin, na cidade de Épinal, começou a produzir gravuras com textos narrando histórias de crimes, milagres ou fatos folclóricos. Com o sucesso



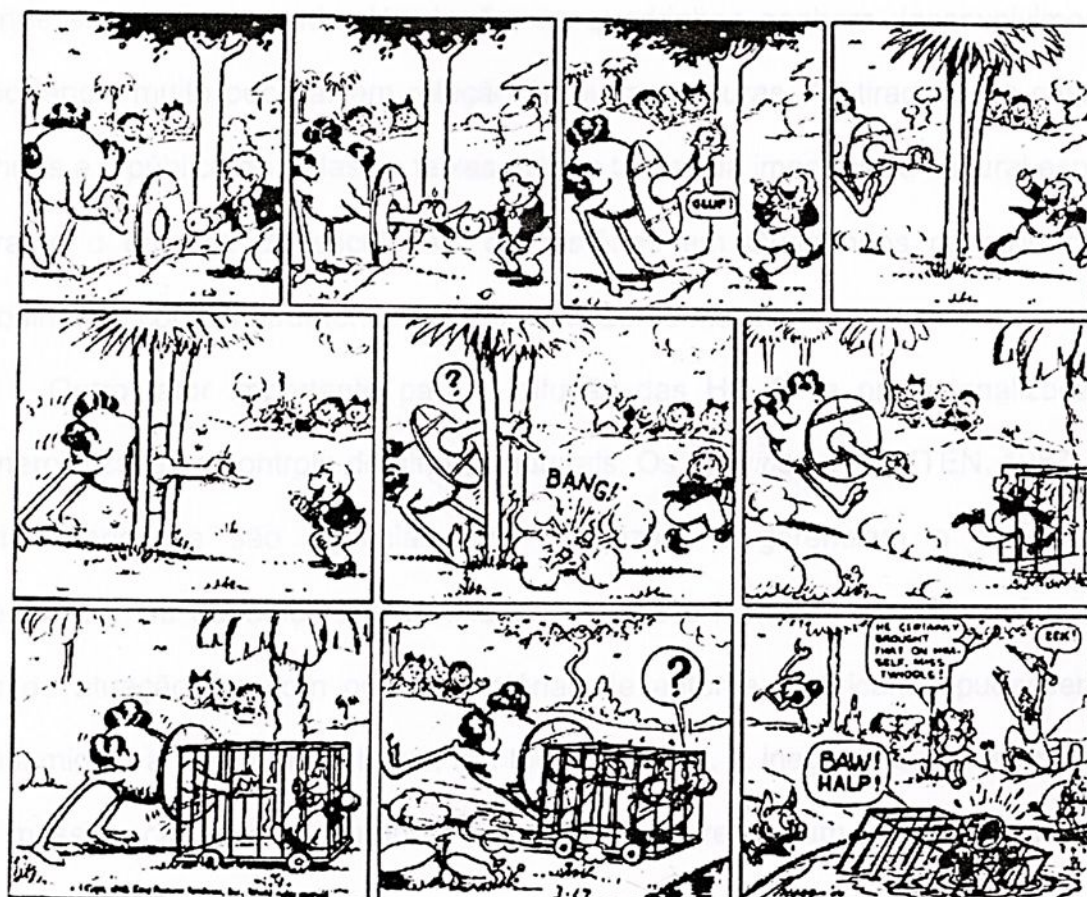
auferido, logo se tornaram comuns as *histórias em estampas*: folhas soltas de papel, impressas apenas em um lado, no formato tablóide, com desenhos e textos aos pés destes. (SANTOS, 2002, p.51).

Com as novas possibilidades tecnológicas as condições tornaram-se propícias para o "nascimento" dos *comics*. A maioria dos autores admite como data inaugural a do surgimento de um personagem: *Yellow Kid*. O menino amarelo foi criado por Richard F. Outcault, em 5 de maio de 1895, e publicado por Joseph Pulitzer, em um suplemento dominical colorido do jornal *New York World* (MOYA, 1996, p.18). Foi o primeiro personagem fixo publicado em periódico de grande circulação.

Em 1897, outro desenhista americano, Rudolph Dirks, contribuiu ainda mais para a forma definitiva das HQ, com a criação de *Katzenjammer Kids* (Os Sobrinhos do Capitão). As histórias de Dirks eram desenhadas a partir de roteiros mais bem elaborados e próximos da dinâmica que os quadrinhos viriam a ter.



Figura 4. "Os Sobrinhos do Capitão", criado em 1897 e sendo publicado atualmente



TO CASPAR HAGEMANS WITH BEST WISHES FROM — Harold H. Thorne

Figura 1. "Os Sobrinhos do Capitão", criado em 1897 e ainda publicado atualmente.

O início da história da HQ caminha paralelamente em outras partes do mundo. Na Europa, são publicadas, a francesa *l'Épatant* e a italiana *Corrieri dei Piccolli*, revistas inspiradas na experiência americana (MOYA, 1972, p.41). Em 11 de outubro de 1905 foi lançada no Brasil a revista "O Tico-Tico", editada em cores com grande sucesso de venda. No Japão, os quadrinhos ganham desenvolvimento e importância muito peculiar em relação às outras culturas. As tiragens na casa dos milhões e o público de todas as faixas etárias torna sua importância cultural especial. Durante o começo do século XX as Histórias em Quadrinhos consolidaram-se globalmente como instrumento de comunicação de massa.

Outro fator importante para a difusão das HQ foi a profissionalização da comercialização e controle de direitos autorais. Os *syndicates* (LUYTEN, 1987, p.32) norte-americanos são agências que organizam e gerenciam o negócio nos quadrinhos. Os trabalhos são vendidos a jornais e revistas de vários países. Este tipo de atuação fez com que as histórias de autores americanos pudessem ser consumidas, a preço muito baixo, em todo o mundo. É inegável que esse processo de massificação dos quadrinhos disseminou valores e um padrão dinâmico de narrativa com forte influência americana, servindo de modelo para gerações de autores.

A popularização das Histórias em Quadrinhos também esteve ligada a momentos históricos de crise. Fato como a "quebra" da bolsa de Nova York em 1929 trouxe graves consequências econômicas e sociais. A diminuição do poder de consumo levou a população a encontrar nos *comics* um caminho de fuga psicológica. As HQ eram diversões certas e baratas e os heróis das histórias traziam a esperança que não se via na realidade. Príncipe Valente, *Tarzan* e *Flash Gordon*

povoavam os sonhos dos leitores com seus mundos exóticos, personalidades idealizadas e poderes fora do comum.

Este mesmo panorama é o que percebemos no período entre as Guerras Mundiais acrescido do engajamento político das histórias. A HQ apresentou neste período conteúdo altamente ideológico, e foi assim muitas vezes usada por regimes totalitários e pelos também ditos democráticos. Nas décadas de 30 e 40, o mundo todo sofreu intensos momentos de terror e angústia com o crescimento do nazismo e a conseqüente guerra mundial. A HQ assumiu a função que a literatura e a imprensa não conseguiam atingir: alcance entre as classes menos letradas.

Tanto na Europa, como nos EUA e na Ásia, os governos usaram o poder de comunicação que as histórias exerciam sobre as massas, da forma que lhes era mais conveniente. A retórica dos heróis e a construção das narrativas representavam a palavra do poder vigente. *Tarzan* lutou contra os nazistas na África. Capitão América defendeu a democracia e o direito a liberdade ianque. Heróis dos mangás defendiam os interesses do imperialismo japonês. Alguns autores, movidos por sentimentos chauvinistas ou coagidos pelos próprios líderes, construíam as aventuras em contextos que radicalizavam a luta do bem (a sua nação) contra o mal (a nação inimiga). Da para imaginar como alguns personagens eram formadores de opinião numa época sem a TV.

É nesse contexto que surgem os super-heróis: personagens onipresentes que têm soluções para os perigos vividos pelos humanos comuns. Super-Homem e Capitão América animam o espírito do povo e dos soldados americanos em combate (MOYA, 1996, p.143). Após a guerra, a produção de quadrinhos ficou muito prejudicada, havia falta de papel e as histórias eram graficamente mais pobres. Mas este não foi o principal problema. Durante a década de 50 aconteceram, no mundo



todo, ataques à qualidade ética, estética e moral das HQ e à sua influência como formadora da personalidade do público jovem. Nesse período muitas histórias deixaram de ter conotação ideológica tão explícita. Personagens como Tio Patinhas, de Walt Disney, continuaram, por exemplo, a propagar valores capitalistas (DORFMAN *et al.*, 1980), mas as histórias passaram a ter temas centrais mais amenos como a aventura e a fantasia. Os quadrinhos para o público infanto-juvenil se expandiram, muitas vezes substituindo o papel da literatura entre os jovens. Como já vimos, a HQ alcançou grande popularidade pelo seu caráter essencialmente visual, e esse continuou a ser o principal motivo das críticas que recebia. Foram precisos alguns anos para que os estudos sobre comunicação de massa apontassem a HQ como importante e criativo meio de informação.

Os Congressos Internacionais de Bordighera (1965) e Lucca (1966) foram dedicados à discussão das HQ, reunindo interessados e estudiosos de todo o mundo. Sabe-se também que o renomado escritor John Steinbeck, sugeriu o nome de Al Capp, criador de *Ferdinando*, para o Prêmio Nobel de Literatura. Os fatos aqui mencionados e muitos outros do mesmo teor ressaltam a seriedade do assunto em questão. (ANSELMO, 1975, p.21).

1.2 O DESENVOLVIMENTO DA HQ.

A partir do final dos anos 60 um estilo mais livre e contestador toma conta de alguns criadores, muitos deles tentam manter-se longe das normas impostas por editores e mercado. O quadrinho de autor começa a ganhar espaço e em muitos casos o nome do artista passa a ter mais importância do que o do personagem ou publicação. É nesse período também que surge o movimento *underground* americano, liderado por Robert Crumb, e a irreverente revista MAD. Percebemos aqui a presença de personagens femininas, não mais como submissas donas de

casa, mas sim como heroínas liberais, fruto da efervescência cultural da época. Toda essa inovação revitalizou o quadrinho adulto e com engajamento político.

Na década de 70 novas publicações, tendo como tema a ficção científica e a fantasia fantástica, são editadas na Europa. A revista *Metal Hurlant* coloca novamente os desenhistas franceses na vanguarda dos quadrinhos e é serve de inspiração para outras publicações, como a americana *Heavy Metal*, uma das mais importantes da década.

Nos anos 80 e 90 é a vez dos temas complexos e heróis com conflitos existenciais povoarem as revistas no formato *Grafic Novel*. O quadrinho de autor continua a ganhar destaque crescente. Uma sensível melhora na qualidade do papel e na impressão de cores favoreceu também o malabarismo gráfico dos criadores. Este também é o período em que o mundo volta os olhos para os mangás. Artistas americanos, principalmente, começam a incorporar a forma narrativa e o acabamento gráfico do quadrinho oriental aos seus super-heróis. Alguns personagens de artistas japoneses são traduzidos para línguas ocidentais e alcançam grande sucesso.

A partir de 85, o autor passou a ser mais importante do que o personagem Batman. Graças a Frank Miller, influenciado pelos *mangá* japoneses e os autores europeus de álbuns, o criador passou a dialogar de novo com o leitor, superando a crise dos editores. E a atual geração apoiou novamente a criatividade dos escritores e desenhistas. Inicia-se uma nova era nos *comics*. Tal como no cinema, o quadrinho agora é de autor. (MOYA, 1996, p.191).

1.3 A HQ E O COMPUTADOR.

As HQ só encontraram o papel e a tinta como material para expressão plástica dos autores durante boa parte de sua existência. Graças aos avanços

tecnológicos do final da década de 80 novas possibilidades criativas puderam ser colocadas em prática; o modo de produzir quadrinhos tomou outros rumos quando os microcomputadores tornaram-se economicamente viáveis. A evolução tecnológica dos equipamentos se deu de forma veloz e em pouco tempo o mercado gráfico já podia também tirar proveito disso. Computadores potentes e *softwares* para desenho, editoração e tratamento de imagens viraram novas ferramentas para os criadores de quadrinhos. Parte do processo de produção migrou para sistemas digitais, mas o suporte continuou sendo o papel.

Experiências criativas com os novos programas de desenho passaram a ser cada vez mais freqüentes. Algumas histórias viraram marcos dessa época. Mike Saenz criou com William Bates em 1986, valendo-se apenas dos recursos de um computador, a história "*Crash*" com o personagem Homem de Ferro. Seus editores a classificam como a "primeira *Grafic Novel* gerada por computador". Em 1º de fevereiro de 1990 é lançada nos Estados Unidos a revista "*Batman – Digital Justice*", criada por Pepe Moreno, também produzida totalmente em computador, mas utilizando programas gráficos e *hardware* mais sofisticados que nas tentativas anteriores. Mas a qualidade plástica dos trabalhos não chegou a impressionar o mercado de leitores muito menos os críticos.

Se, até o momento, os exemplos de *comics* através dos computadores (entre os quais *Digital Justice*, de 1990, aventura de Batman por Pepe Moreno) são de qualidade estético-informacional duvidosa, isso se deve, antes de mais nada, a dureza e ao "achatamento" das imagens geradas, resultado da pouca sensibilidade no uso do programa pensado para a máquina. Em princípio nada impede que o computador não possa ter um toque mais "humanizado" nos efeitos estéticos por ele projetados. (CIRNE, 2000, p.100).



Figura 2. "Batman - Digital Justice" (1990), criada totalmente em computador.

Nos anos seguintes cada vez mais a tecnologia computacional fez parte do dia a dia da indústria de quadrinhos. A diagramação deixou de ser feita diretamente no papel, as ilustrações produzidas por desenhistas e arte finalistas passaram a ser digitalizadas e as cores, através de programas específicos que substituíram tintas e pincéis, tornaram-se, em inúmeros casos, digitais. Todas as letras que compunham o texto também deixaram de ser desenhadas a mão, empresas especializaram-se em suprir a necessidade crescente por soluções digitais. Em 1992, por exemplo, é criada a *Comicraft*, pioneira e maior empresa americana em serviços de letreiramento por computador. A produção da página de quadrinhos tornou-se eletrônica, mas o meio ainda não perdeu a materialidade; apesar de toda evolução tecnológica o suporte continuou sendo o papel. Para o leitor final, todo o processo industrial era transparente e pouco se percebia por quais meios haviam sido criadas as histórias impressas em papel.

As novidades tecnológicas não pararam e o papel ganhou concorrentes para sua característica de transportabilidade. Com o aprimoramento das mídias digitais móveis passou a ser possível carregar dados de um lado para outro. Para os quadrinistas, o que era produzido com a ajuda dos computadores não precisaria ser reproduzido obrigatoriamente no papel. Especialmente com a invenção do CD-ROM, que trouxe a possibilidade de armazenamento e transferência de grande quantidade de dados, tornou-se viável que algumas publicações de quadrinhos dispensassem o papel para testar o novo suporte.

Os recursos colocados à disposição do usuário pelo computador são inéditos na história da arte. Haja vista, por exemplo, como potencial crítico e/ou pedagógico, o que um cd-rom pode nos oferecer. Se tomarmos como simples ilustração crítica, o cd-rom de Milo Manara, teremos uma idéia bastante concreta das possibilidades

tecnológicas do bom uso e aproveitamento da máquina. (CIRNE, 2000, p.101).

Entre vários exemplos podemos citar como pioneiro o trabalho de Marco Patrito, autor e ilustrador italiano de quadrinhos de ficção científica, que criou no início dos anos 90 a história multimídia *Sinkha*. A HQ foi desenhada totalmente em computador utilizando gráficos 3D e distribuída em CD-ROM para a Europa, Estados Unidos e Japão.

Já o francês Edouard Lussan criou em 1996 a HQ multimídia e interativa "*Opération Teddy Bear*", também uma experiência de vanguarda que se auto-intitulava "*La première BD interactive!*".



Figura 3. Versão atual da HQ em CD-ROM "Opération"

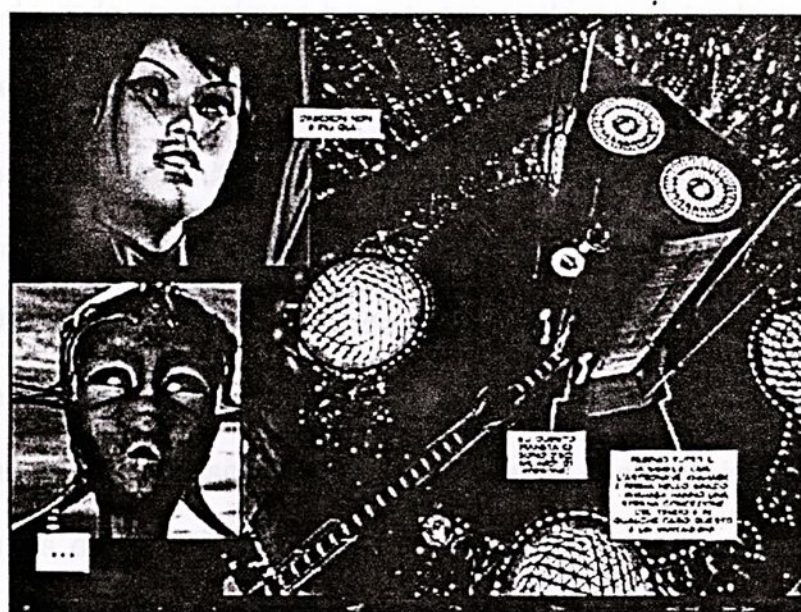
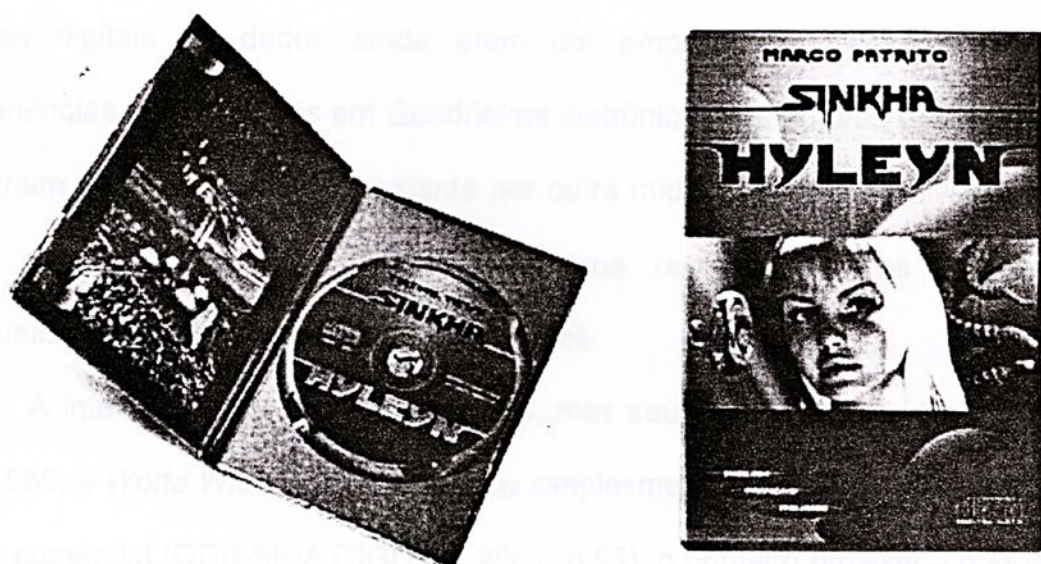


Figura 3. Versão atual da HQ em CD-ROM "Sinkha".

Mas as dificuldades de distribuição, manuseio e as características *off-line* das mídias digitais de dados ainda eram um empecilho ao desenvolvimento de experiências com Histórias em Quadrinhos eletrônicas. Os autores e leitores das HQ só viriam a ser seduzidos novamente por outra mídia, que não envolvesse o papel, com o surgimento de um novo meio que revolucionaria os processos de comunicação no final do século XX: a internet.

A internet surgiu na década de 60, mas seu serviço multimídia só foi criado em 1989: a *World Wide Web* – WWW ou simplesmente Web. Em 1991 a rede passa a ser comercial (ODISSÉIA DIGITAL, 2001, p.53), o primeiro *browser* – o *Mosaic* – é criado e o usuário tem agora uma interface intuitiva para operar. A partir daí simples computadores pessoais, os PC, poderiam conectar-se remotamente a outros computadores da rede, a qualquer hora e em qualquer parte do mundo, com a possibilidade de troca de informação baseada em texto, imagens, sons e animação.

Desde então a Web não parou de crescer e a uma velocidade incrível. Na década de 90 os *sites* quadruplicam em quantidade a cada ano (ENCICLOPÉDIA DA REDE, 1999, n. 33, p.11). Uma verdadeira avalanche de informação passou a estar disponível a quem tivesse um computador, linha telefônica e conta em uma empresa provedora de acesso à rede. Na verdade, qualquer internauta, apelido dado aos usuários da rede, poderia não só ter acesso à rede, mas efetivamente publicar e administrar sua própria informação.

Pela primeira vez, a humanidade dispõe de uma enorme quantidade de informação a um baixo custo. No passado essa informação era custosa, implicava comprar livros, explorar bibliotecas. Hoje, do centro da África, se você estiver conectado, poderá ter acesso a textos filosóficos em latim. É uma mudança e tanto. (ECO, 2000, p.11).

Com aperfeiçoamento tecnológico em tempo recorde a internet passa a incorporar características de vários meios de comunicação. Por volta de 1995 surgiram programas que possibilitavam que som e imagem fossem transmitidos em tempo real pelas lentas linhas telefônicas. A TV e o Rádio já podiam então se ver reproduzidos no novo veículo. Em 1996 foi realizada a primeira transmissão ao vivo de áudio de um concerto musical pela rede. O *Live @nd In Concert* foi um show de rock ouvido por milhares de internautas (ENCICLOPÉDIA DA REDE, 1999, n. 34, p. 9-10). Em 9 de abril de 1997 é feita a primeira transmissão de imagens em vídeo de um jogo de futebol americano acessível a qualquer usuário da internet que conseguisse estar conectado naquele momento.

Os jornais desde cedo perceberam na rede mundial de computadores um ótimo suporte para difusão de informação. Em 1993, nos EUA, o jornal *San José Mercury News* foi o primeiro do mundo a colocar todo o seu conteúdo em meio digital. (MENDONÇA, 2004).

Álvaro de Moya descreveu, na década de 70, a importância dos quadrinhos como "a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século" (1972, p. 23). É bem provável que ele ainda não imaginasse que em um futuro próximo o homem viesse a utilizar novas formas de comunicação e intercâmbio global que poderiam receber a mesma descrição entusiasmada.

Como vimos, a HQ já mantinha um bom relacionamento com os sistemas gráficos eletrônicos de produção. Os meios móveis de armazenamento de dados (principalmente o CD-ROM e disquete) criaram a possibilidade de que a informação fosse transportada e serviram de base para as primeiras experiências de substituição do impresso, mas os resultados práticos mantiveram-se insipientes na

produção artística de quadrinhos. A internet veio então complementar as possibilidades até então latentes e assumir definitivamente o lugar de opção de suporte para criação entre os quadrinistas. A substituição do papel como base para os desenhos e o meio de distribuição barato e eficiente foram só os primeiros atrativos. Como já dito anteriormente, este é o principal motivo deste trabalho concentrar-se na análise da linguagem, forma e conteúdo apenas da produção para o meio internet em detrimento da característica semelhante que o objeto de estudo teria em outras mídias digitais.

É muito difícil precisar quem foi o pioneiro nos quadrinhos a ocupar o espaço criado na internet. É bem provável que, em uma rede de computadores aberta, várias publicações tenham sido editadas em períodos próximos. A tira "*Where the Buffalo Roam*" de Hans Bjordahl's, se auto-intitula a primeira história em quadrinhos a circular pela rede com atualizações regulares. Foi criada em papel e digitalizada pelo cartunista americano, em 1991, para publicação na USENET (uma das redes precursoras da internet). Já o personagem "*Doctor Fun*" de David Farney proclama-se o primeiro cartoon (um só quadro) da Web e foi publicado em 1993. Provavelmente não podemos tomar essas classificações, com relação a seu pioneirismo, como totalmente fidedignas, mas servem como confirmação de que o primeiro impulso dos artistas dos quadrinhos com o ciberespaço foi transpor suas histórias para a rede na Web como fac símile de suas páginas impressas em papel.





Figura 4. "Where the buffalo roam" se auto-intitula a primeira HQ na Web.

As experiências possíveis na evolução da linguagem, com os recursos multimídia proporcionados pela Web (som e animação) e a possibilidade de interatividade, motivaram novas criações por parte dos autores de quadrinhos. Não demorou muito tempo para que os sistemas de busca de sites registrassem milhares de páginas, com histórias, notícias, artigos, estudos e informações sobre quadrinhos, em formato digital e nas mais diferentes línguas. O site *Comic Book Resources*, um dos maiores sobre quadrinhos na rede, está em atividade desde 1995 e chega a receber por volta de 600.000 visitantes ao mês. O termo “comics” respondia por mais de 40 milhões de ocorrências no mais popular índice de diretórios da Web, o *Google*, em abril de 2005. Todo esse volume de informação, a facilidade de acesso a ela e seu baixo custo é o que aparentemente motiva o crescente interesse pelos quadrinhos no meio digital. Nos capítulos que seguem tentaremos elencar as possíveis implicações das intervenções dos quadrinhos na rede internet.



CAPÍTULO 2 - CARACTERÍSTICAS QUE DEFINEM A HQ IMPRESSA.

2.1 CONSOLIDAÇÃO DAS CONVENÇÕES DE LINGUAGEM.

Como linguagem, os quadrinhos definiram sua própria semântica (ECO, 1979, p.145) durante as primeiras décadas de sua consolidação como meio de comunicação de massa. A grande variedade iconográfica das HQ popularizou-se de tal forma como produto cultural, que elementos, como os balões de fala (talvez o ícone mais identificado com os quadrinhos), por exemplo, são largamente utilizados por outros meios como a publicidade, as artes plásticas e o design gráfico. Várias convenções definem as características básicas das HQ e uma mais que outras servem como valioso termo de comparação entre o suporte papel e a mídia eletrônica. Esses elementos somados a função dos quadrinhos como produto de consumo (industrializado e distribuído em larga escala) não deixa dúvida ao leitor sobre qual produto cultural tem em mãos.

Muito do que determina as qualidades peculiares de uma História em Quadrinhos foi definido antes mesmo de ela receber este nome. Alguns ilustradores e escritores durante o século XIX produziram histórias seqüências ilustradas e entraram para a história das HQ como precursores da linguagem. O suíço Rudolph Töpffer criou em 1827 *M. Vieux-Bois*, e teve o trabalho classificado como "literatura em estampas" (MOYA, 1996, p.9). Seus desenhos circunscritos a quadros recebiam caixas com legendas que ilustravam as cenas. Fazem também parte deste time de precursores artistas como o alemão Wilhem Busch, criador dos personagens *Max und Moritz* em 1865; o francês Colomb com *Famille Fenouillard* em 1889 e também o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini e o seu *Nhô Quim* em 1869. A polêmica entre

historiadores é sempre grande no momento de definir o real precursor. Até 1895 as HQ ainda não contavam com personagens publicados com regularidade e que claramente não pudessem ser confundidas com “meros” textos ilustrados. Talvez seja por isso que o maior consenso esteja em torno do personagem americano *The Yellow Kid*, desenhado por Richard F. Outcault e publicado em periódico nova-iorquino de grande circulação em 1895. Outcault desenhava suas histórias de maneira seqüencial e progressiva e introduziu um dos elementos mais significativo das HQ: o balão. “O Menino Amarelo” fez tanto sucesso que muitos outros personagens e histórias com aspectos semelhantes surgiram a partir dele. Técnica e estilisticamente as histórias foram aprimoradas. Winsor McCay antevia enquadramentos e cores cinematográficas e sua diagramação dirigia o olhar do leitor com grandes quadros dominantes nos desenhos de *Little Nemo in Slumberland*. A relação cinema/quadrinhos se deu desde cedo já que o enquadramento similar e o *timing* da narrativa em muito facilitaram o intercâmbio de experiências. Gato Félix surgiu primeiro como animação em 1917 para somente em 1923 fazer sucesso também nas páginas dominicais dos jornais. Por volta do final do século XIX e começo do XX já tínhamos então muitos dos elementos que ainda hoje caracterizam os quadrinhos. Em seguida listaremos as características gráficas, de linguagem e mercadológicas presentes na maior parte das HQ.

2.1.1 Desenhos inseridos em quadros dispostos seqüencialmente.

Nem sempre os quadros são delimitados por bordas, muitas vezes o desenho sugere à nossa percepção estar contido em um espaço rígido. É ele que demarca a área de contenção para o desenho, textos, sinais e grafismos. Quando o limite



externo é definido por linha pode trazer significado adicional ao seu conteúdo. Por convenção, borda com formato sinuoso, por exemplo, pode sugerir que o tempo da ação está no passado ou que se trata de fruto da imaginação de algum personagem. Cada quadro tem a função de “congelar” o momento mais representativo de uma passagem temporal da narrativa.

O quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios. (EISNER, 1989, p.38).

Os quadros, em geral, completam o significado um dos outros em ordem seqüencial e lógica. Em um sentido mais subjetivo podemos incluir aqui o espaço entre os quadros, ou o vazio entre eles, onde existe de forma implícita o que Scott McCloud (1995) classifica de sarjeta (*gutter*, em inglês), que seria o espaço a ser completado pela imaginação do leitor e que liga o quadro anterior ao posterior, transformando a história em uma seqüência contínua. A função de cada quadro individualmente é “congelar” o momento chave da ação, o mais representativo e de maior significado.

Cagnin (1973) classifica a seqüência de quadros como um “sintagma narrativo” (equivalente ao seu significado lingüístico). A relação entre dois ou mais quadrinhos completam sua significância. O autor mostra os momentos cruciais da narrativa em cada um dos quadros cabendo ao leitor uni-los.

Muito dessas características vem da aproximação com outras linguagens. Apesar de mais antiga, a linguagem dos quadrinhos guarda muitas semelhanças com o cinema.

Cinema e quadrinhos – artes essencialmente narrativas -, enquanto bens simbólicos, enquanto produção social de sentidos (estéticos e culturais), são formações semióticas, como o são outros discursos artísticos e/ou literários. Nos dois, há uma primeira aproximação semiótica: a imagem. (CYRNE, 2000, p.134).

Apesar de distanciadas pela ilusão do movimento real proporcionado pelo cinema (enquanto a imagem gráfica dos quadrinhos impressos é estática), o requadro formado pela tela e a moldura das HQ aprisionam a imagem em planos e enquadramentos muito semelhantes, que evidenciam um discurso narrativo comum e centrado na imagem.

2.1.2 Personagens regulares.

Nas historietas seriadas e publicadas periodicamente, os personagens surgem de forma regular criando assim vínculos com seus leitores. Tamanha é a importância da personagem na estrutura do mundo ficcional dos quadrinhos que com frequência as próprias publicações recebem o nome de seus heróis. Segundo Moacy Cyrne:

Faz parte da própria estrutura quadrinhística o papel expressional do personagem. A rigor, um grande personagem de quadrinhos tem que ser *grande*, antes de tudo, no interior dos quadrinhos, com uma tensão/pulsção adequada à linguagem que o formaliza enquanto herói, anti-herói, marginal, etc. (CYRNE, 2000, p.70).

Geralmente as personagens assumem uma de três funções na narrativa seqüencial dos quadrinhos (SANTOS, 2002, p.34):

- O protagonista é o personagem principal e em torno dele é que a trama se sustentará. Pode assumir a função de herói ou ante-herói.

- O antagonista é o ponto de confronto ao protagonista. É responsável pelos conflitos e obstáculos que surgem no caminho do herói.
- Os adjuvantes por sua vez apóiam ou criticam as ações do personagem principal e ajudam (ou muitas vezes até atrapalham) o herói a realizar o seu intento.

2.1.3 Formato da página.

O formato e dimensão das páginas de quadrinhos sempre estiveram condicionados às limitações técnicas impostas pelos processos gráficos de impressão. As HQ começaram nos jornais e ocupavam medidas relativamente proporcionais aos formatos padrões da imprensa: *standard* (aproximadamente 33 cm de largura por 54 cm de altura) e *tablóide* (aproximadamente 25 cm de largura por 32 cm de altura).

Um caso a parte, por sua própria definição, são as tiras (história em quadrinhos geralmente composta por três ou quatro quadros enfileirados em uma mesma linha no sentido horizontal). Por se tratar de uma pequena seqüência de quadros, as tiras sempre estiveram muito presentes, principalmente em jornais e revistas (provavelmente por ocuparem facilmente qualquer pedaço de página). Já as HQ mais longas têm que se submeter a padrões mais rígidos e deveriam acomodar seus quadros (geralmente empilhados em três ou quatro linhas com dois a três quadros cada) em espaços verticais nas publicações (entenda-se aqui que essas medidas em nenhum momento foram exatas). Durante toda a história das artes gráficas questões econômicas determinaram o uso, aproveitamento e qualidade do papel para impressão. Formatos menores e papel de menor qualidade eram comuns



em períodos de guerra forçando assim a adaptação da diagramação nas publicações.

Álvaro de Moya registra datas importantes que concretizaram a padronização de formatos para os quadrinhos baseado nas medidas dos jornais:

Os quadrinhos, tal como os conhecemos hoje, começaram nos Estados Unidos em 1895, nos suplementos dominicais coloridos, usando a dimensão total do jornal (standard) ou em tablôides, passando em 1907 a sair também diariamente em tiras, em preto e branco. Somente em 1933-34 surgiram os *comic-books* em tamanho meio-tablóide, com histórias completas. (MOYA, 1996, p.137).

Da década de 1950 em diante, o *formato standard americano* (17x26 cm) tornou-se padrão no mercado de revistas. Já as *Graphic Novels* popularizaram-se no formato *magazine*: 21x28cm. No Japão as medidas não são muito diferentes, o *mangá* mede 18 por 25 centímetros. Como podemos notar, na maioria dos casos, os quadrinhos se distribuem na página formando um bloco que se estende no sentido vertical.

2.1.4 Os Balões.

Os espaços reservados às falas e pensamentos das personagens não existiram nos quadrinhos desde o início. Nas primeiras histórias os textos eram escritos na base dos quadros ou ainda no rodapé da página. Segundo Santos (2002, p.23), o primeiro artista a utilizar balões em suas charges seqüenciadas foi James Gillray em jornais britânicos do final do século XVIII. Os balões tornaram-se um dos ícones mais representativos das HQ. Na Itália os quadrinhos são chamados de *fumetti* (ou *fumacinhas*) fazendo referência justamente ao formato dos balões.



O balão é a marca registrada dos quadrinhos [...]. Com o aparecimento do balão, os personagens passam a falar e a narrativa ganha um novo dinamismo, libertando-se, ao mesmo tempo, da figura do narrador e do texto de rodapé que acompanhava cada imagem. Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à imagem, com todas as informações necessárias para o seu entendimento. Os personagens passam a expressar-se com suas próprias palavras. (LUYTEN, 1987, p.12-19).

O balão é composto por corpo, que condiciona o texto, e apêndice (ou rabicho), que indica qual personagem está se comunicando. Eles podem assumir diversos formatos e a convenção imposta pela linguagem atribui significado diferente a cada um deles. Alguns exemplos:

- Balão fala: expressa a fala regular dos personagens e é o utilizado com mais freqüência.
- Balão pensamento: demonstra o que se passa na mente dos personagens em diversos níveis de consciência.
- Balão cochicho: semelhante ao de fala, mas com as letras em tamanho bastante reduzido.
- Balão elétrico: com bordas em zig-zag representando o som emitido por aparelhos elétricos ou eletrônicos.
- Balão ondulado: representando temor ou medo.
- Balão mudo: sem texto, utilizado algumas vezes quando o personagem parece atônito.

Com o balão as HQ ganham “som” e expressam melhor seu caráter oral. O que acontece na narrativa é dito pelos próprios personagens dentro de cada quadro

e não narrado de forma distante. Os diálogos são reproduzidos de forma mais natural. Diferente da literatura, nos quadrinhos não se faz necessário explicar ao leitor qual personagem está falando ou que entonação de voz utilizou. Clarícia A. Eguti delimita o tema oralidade em artigo publicado no site do Núcleo de Quadrinhos da ECA/USP:

O termo oralidade deve aqui ser compreendido em seu sentido lato, isto é, um estudo que envolve os sons e os demais elementos que o acompanham: o tom de voz, os gestos, as reticências, as onomatopéias e todos os demais recursos lingüísticos que, ao lado dos aspectos gráficos e semióticos, característicos da expressividade da língua falada, além de transmitir idéias, também auxiliam no estabelecimento da comunicação autor/leitor. (EGUTI,1999).

A soma de elementos visuais, que demonstram estados de espírito, clima e sentimento dos personagens, com a comunicação “sonora” representada por texto, onomatopéias e convenções gráficas, torna os quadrinhos um meio rico em expressividade e representação. Will Eisner percebeu com a experiência a complexidade do meio:

Quando comecei a desvendar os componentes complexos, detendo-me em elementos até então considerados instintivos e tentando explicar os parâmetros dessa forma artística, descobri que estava envolvido mais com uma ‘arte de comunicação’ do que com uma simples aplicação da arte. (EISNER, 1989, p.6).

2.1.5 Caixa (box) de texto ou recordatórios.

São também receptáculos de texto como os balões. Geralmente em formato de caixa aparecem na maioria das vezes no interior dos quadros. Podem conter a palavra do narrador da história, o pensamento de algum personagem, informações

sobre passagem de tempo entre outras funções. Em histórias seriadas servem de espaço para recordação de acontecimentos passados. Algumas vezes o recordatório substitui por completo o balão e toda a narração é feita através dele. Diferente dos balões, que costumam estar fortemente ligados ao desenho dos personagens, as caixas de texto proporcionam certo distanciamento e quando são usados em demasia podem ser tratadas como expressão de prolixidade por parte do autor.

2.1.6 Onomatopéias.

É a reprodução aproximada através da escrita do som natural associado a algo. As onomatopéias formam o mundo sonoro dos quadrinhos juntamente com o conteúdo dos balões e das caixas de texto. ZZZ (som da respiração quando alguém dorme), Bang (tiro de revolver), Pow (soco), Boom (explosão) são alguns exemplos de como podemos compreender o conteúdo sonoro de algum evento por intermédio de texto. A maioria das convenções onomatopéicas nos quadrinhos deriva de termos da língua inglesa, que por ser um idioma por vezes sintético emprega palavras que traduzem o significado de alguns sons literalmente.

Geralmente a tipologia utilizada para transcrevê-los difere da dos balões. É expressa com movimento e pode preencher o quadro com "força" e "peso" quando representar uma explosão ou "leveza" e "calma" quando simbolizar o som de um riacho.

Nos quadrinhos japoneses o significado da representação dos sons é semelhante ao adotado no ocidente, mas sua utilização é bem mais complexa por se integrar mais firmemente à narrativa visual. Sônia Luyten acredita que a tradução,

por exemplo, das onomatopéias orientais para os quadrinhos ocidentais traz complicações.

As onomatopéias estão tão integradas ao desenho que formam um conjunto visual harmônico. A meu ver, estão inseridas com maior plasticidade no contexto do quadrinho japonês do que no do ocidental. Dessa forma a sua transliteração para o alfabeto ocidental a fim de transmitir seu sentido, causa rupturas, não só no fluxo visual do desenho como também na estética das páginas em que se encontram. (LUYTEN, 2000, p.174).

Pode-se perceber que as onomatopéias muitas vezes têm importância maior do que apenas traduzir sons, elas expressam forte significado gráfico e estético sendo responsáveis pelo ritmo e dinamismo do quadro ou de toda a página.

Notamos também que algumas histórias de humor subvertem o significado das expressões utilizadas e criam representações absurdas para os sons. Ed Norris construiu até um dicionário para o personagem *Don Martin* (revista *MAD*) onde são traduzidas as onomatopéias empregadas nas histórias. Traduzidas literalmente gerariam sons impronunciáveis e aparentemente sem significado, mas sua importância plástica é fundamental para caracterizar o clima cômico e dinâmico das histórias.

Figura 3. As onomatopéias utilizadas em uma página da revista MAD para o personagem Don Martin.



Figura 5. As estranhas onomatopéias criadas por Ed Norris para o personagem Don Martin.

2.1.7 Metáforas visuais.

As HQ também são ricas em metáforas visuais e algumas delas tornaram-se convenções. Apesar de compostos por texto e imagem os quadrinhos na maior parte das vezes privilegiam os elementos visuais para expressar significado. Histórias do gênero humor são as que mais se valem das metáforas visuais. É clássica a representação gráfica, através de um balão com uma serra e um tronco de árvore, do ronco de um personagem que dorme. Aqui a metáfora toma o lugar da forma explícita da onomatopéia. Vários outros elementos icônicos foram perpetuados pelos autores como a lâmpada acesa que representa uma idéia recém pensada, as bombas e pregos desenhados no lugar de impropérios e estrelas ou passarinhos quando algum personagem leva uma pancada na cabeça.

Há estudiosos que fazem comparação de outras figuras de linguagem com algumas representações visuais adotadas por certos autores. Clemente Garcia (1983) vê relação metonímica entre a representação do rosto humano e a solução gráfica do quadrinista Reg Smythe para o personagem *Andy Capp* (Zé do Boné no Brasil). Andy não retirava seu chapéu em nenhuma situação nas suas histórias. A fisionomia do personagem só existe com a presença do acessório sobre a cabeça e o leitor não o reconheceria de outra forma.

2.1.8 Linhas de movimento ou linhas cinéticas.

Os traços que acompanham o desenho e indicam o caminho ou intensidade do movimento tornaram-se uma convenção das HQ desde o seu início. Os elementos estáticos dos quadros impressos foram acrescidos, durante anos de evolução dos quadrinhos, de grafismos com linhas cada vez mais sofisticados como

subterfúgio à simulação de ação motora. No oriente, mais especificamente nos mangás japoneses, onde a tentativa de representar movimento é tratada com muita expressividade pelos desenhistas, as linhas cinéticas são utilizadas em abundância e a televisão tem forte influência nessa aplicação. Segundo Luyten (2000, p.134) a partir de 1953 (como o advento da TV) as histórias em quadrinhos passaram a ganhar uma nova orientação gráfica e ter “um movimento incrivelmente maior”.

Apesar das linhas cinéticas também indicarem movimentos sutis, as cenas de ação são as que em maior número as utilizam. Quanto mais longa e sinuosa a linha mais complexo é o movimento e a força empregada. A narrativa veloz da HQ americana de super-heróis geralmente é recheada de linhas de movimento em suas páginas.

É interessante notar a semelhança entre a representação de velocidade na HQ com as soluções estéticas adotadas pelo Futurismo nas Artes (movimento iniciado por volta de 1909). Assim como os quadrinhos, o Futurismo via grande importância em expressar graficamente o movimento. Segundo Hurlburt (1986, p.20), “os futuristas deram seqüência à concepção visual sugerida por Marcel Duchamp na tela *Nu Descendo a Escada*. Ao mesmo tempo, usavam pontos de vista em movimento para revelar uma ação dinâmica em sucessivas imagens sobrepostas”. Os futuristas representavam a velocidade da vida e as inovações tecnológicas do começo do século XX sendo que para isso reproduziam imagens seqüenciadas como em uma película de cinema. Muito do que o quadrinho criou no começo do século também tem inspiração na dinâmica e sentido seqüencial da narrativa cinematográfica. Essa relação de interface entre os meios é tratada como evidente por muitos historiadores. Segundo Álvaro de Moya as histórias de *Tarzan* foram das primeiras a se valer destes recursos:



Burne Hogarth viria a ser o criador visual mais vigoroso do mundo selvagem do Rei das Selvas. Homem de cultura, introduziu gradativamente a influência clássica de Michelangelo, das anatomias de Vessalius e os esgares dos filmes de Eisenstein, dando à página toda uma incrível visualização de ação ininterrupta. (MOYA, 1996, p.70).

2.1.9 Produção industrializada e distribuição em larga escala.

A história em quadrinhos é um produto cultural de consumo. Sua divulgação massificada por meio da mídia em um sistema de produção industrial e de mercado, que por sua vez impõe formas globalizadas de comportamento, a caracteriza como extrato da indústria cultural. Roberto E. Santos define da seguinte forma:

Como uma manifestação cultural industrializada, a História em Quadrinhos é uma mercadoria, um produto comercial, de entretenimento, para ser consumido rapidamente por um público disperso e heterogêneo. (SANTOS, 2002, p.39).

O personagem americano *Yellow Kid* é classificado como precursor dos *comics* justamente por ser editado em veículo de grande circulação dedicado às massas. Os proprietários do diário *New York World* investiram na publicação de quadrinhos tão logo perceberam o aumento das tiragens. A evolução tecnológica da indústria gráfica no final do século XIX propiciou o desenvolvimento da HQ como produto de consumo. Em 1884 foi inventado o sistema off-set de impressão; em 1886 Otmar Mergenthaler cria a linotipo, sistema mecânico de composição e fundição de tipos, e a testa na gráfica do periódico *New York Times*. Descobertas como estas possibilitaram edições com maior qualidade e velocidade na impressão.

No Brasil, a primeira revista a editar quadrinhos foi a Tico-tico (MERLO, 2000, p.1) dedicada exclusivamente às crianças (1905-1962). A impressão era colorida e

toda a tiragem inicial da primeira edição foi esgotada. Por mais de meio século a publicação foi grande sucesso de vendagem e uma das principais responsáveis pela consolidação do caráter industrial de produção no país e formação do hábito de consumo dos leitores brasileiros.

Maurício de Sousa é outro exemplo brasileiro de que o emprego de técnicas de produção industrial é responsável pela consolidação do meio entre os aficionados por HQ. A sua "Turma da Mônica" já foi líder de mercado entre os quadrinhos infantis brasileiros e os negócios paralelos (merchandising, desenho animado, literatura, cinema, teatro, parques temáticos, etc.) o colocaram em lugar de destaque no segmento. Segundo Vergueiro (1999), "ele se desdobra na direção de uma empresa de razoáveis dimensões, a Maurício de Sousa Produções Artísticas, com mais de 300 trabalhadores produzindo histórias em quadrinhos, material de publicidade, cartuns, etc.". Crianças nascidas nas últimas três décadas foram formadas na leitura de quadrinhos através de publicações como a "Turma da Mônica".

Tão importante quanto a produção em larga escala é também o processo profissional de distribuição das publicações. A evolução e expansão dos meios de transporte rodoviário, ferroviário e aéreo contribuíram progressivamente para que um número cada vez maior de leitores tivesse acesso a jornais e revistas durante o final do século XIX e início do XX. Nos Estados Unidos, os *syndicates*, como já vimos, funcionavam como centrais responsáveis por direitos autorais e distribuição em larga escala, foram extremamente importantes para o sucesso dos *comics*. No Japão, algumas revistas semanais (LUYTEN, 2000, p.42), chegam a vender mais de 4,5 milhões de exemplares e só uma logística de distribuição muito bem articulada poderia dar conta da empreitada.



Paralelamente publicações alternativas e fanzines esforçam-se para justificar um dos paradigmas da HQ de que a história deve alcançar o maior número de leitores possíveis. Sistemas rudimentares de entrega levam exemplares de mão em mão ou os remetem via correio.

Como veremos nos próximos capítulos, depois do advento da internet muito mudou no conceito de distribuição dos quadrinhos.



Figura 6: Página do popular *The Flasher*, criada em 1947 por Carl Barks, um dos mais publicados personagens dos estúdios Disney.

Proporção: formato
standard americano
(17x26)

História contada através
de desenhos e texto, contidos
em quadros e dispostos
seqüencialmente

Recordatório

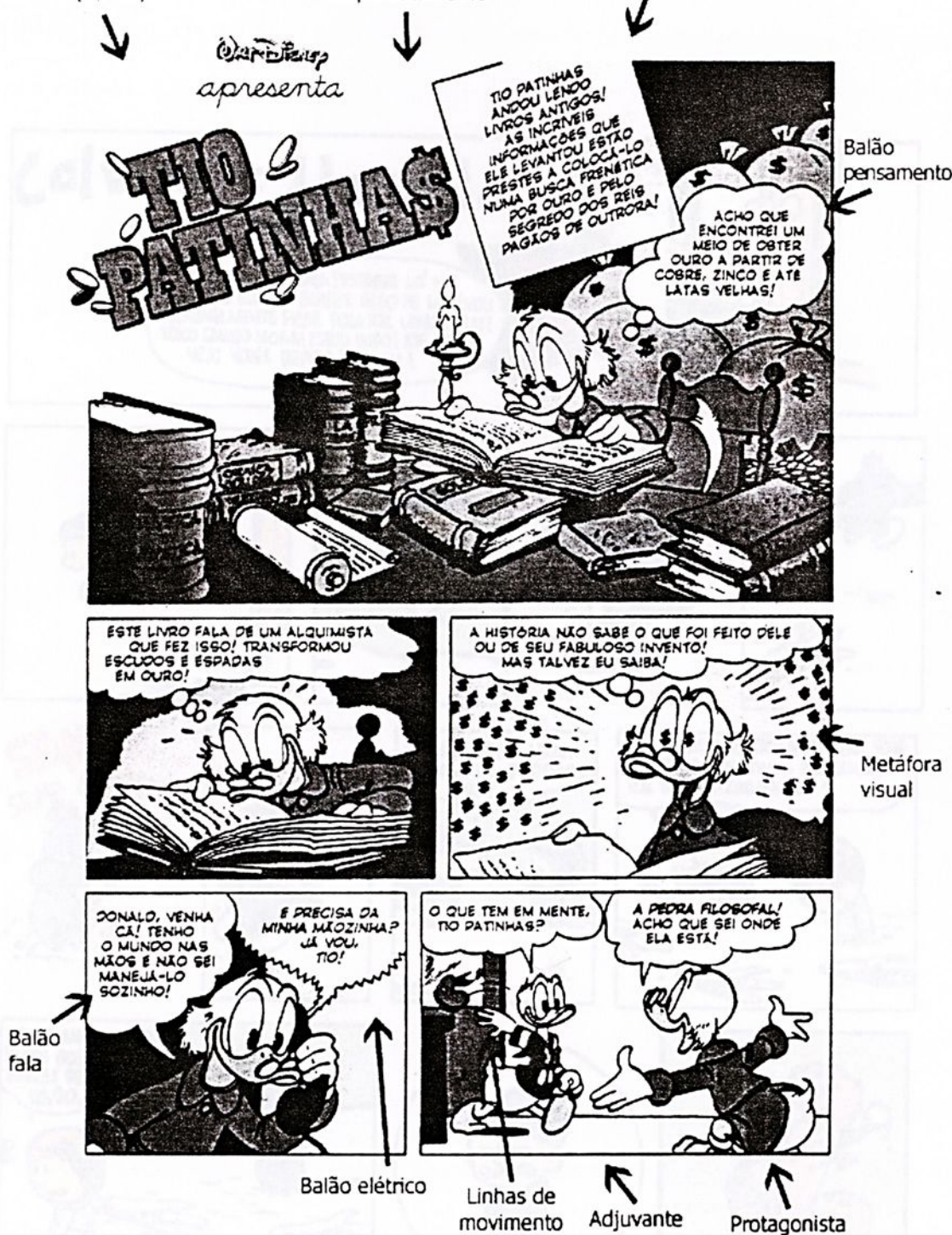


Figura 6. Página do popular Tio Patinhas, criado em 1947 por Carl Barks: um dos mais publicados personagens dos estúdios Disney.

É possível afirmar que, mesmo que inconscientemente, podemos identificar os elementos estruturais que compõem uma HQ, o equilíbrio entre esses e os demais elementos de uma página, a expressividade gráfica do traço e das cores, já que a mescla disso é intenção intrínseca do autor.

Enquanto para a psicologia da percepção, as ilusões constituem a demonstração da autonomia dos processos superiores que precedem ao conhecimento respeitante aos dados físicos exteriores, para o ilustrador a 'ilusão' é o fim para atingir, é o modo de construir situações consonantes com o que se supõe que se verifica na elaboração de quem observa. (MASSIONI, 1982, p.20).

Algumas descrições sobre o funcionamento de nosso processo perceptivo nos ajudam a entender e a traduzir em palavras o que vemos. Podemos dizer que os quadrinhos carregam em sua linguagem, variáveis suficientes para justificar a tentativa de relacionar fenômenos perceptuais com as escolhas narrativas e estéticas tomadas por seus autores. Assim, a fim de trazer mais elementos para nossa confrontação entre as HQ em diferentes mídias, vamos agora analisar, de forma um tanto livre, uma página de quadrinhos impresso tomando como referência teórica os princípios da organização perceptiva das teorias da Gestalt de Wertheimer, Köller e Koffka (1978).

É importante definir desde o início que aqui a página de história em quadrinhos como um todo (e não apenas seus quadros isoladamente) é tratada como experiência estética e de comunicação. Eisner (1989, p.149), em suas aulas sobre como criar arte seqüencial lembra os autores de "que a primeira ação do leitor é passar os olhos pela página, depois pelos quadrinhos".

Uma página de HQ é percebida pelo leitor antes de qualquer outro elemento em particular durante a leitura. Quando Moacy Cyrne compara cinema e HQ destaca a importância informacional da página como um todo:

A função significativa do primeiro plano (e dos demais planos, inclusive o plano seqüência) no filme é determinada pela estrutura sintagmática de sua narrativa; nos quadrinhos, esta função significativa do primeiro plano (ou de outro plano qualquer) é determinada pelos mecanismos comunicacionais da página como um todo articulado. (CYRNE, 1972, p.58).

Assim vamos considerar a página como a unidade inicial de cognição antes mesmo de cada um dos quadros menores (formados pelas molduras de contensão e seus conteúdos) propriamente ditos. O princípio da simplicidade da psicologia gestaltiana prega que a percepção através da visão tende a reduzir uma configuração à forma mais simples possível (ARNHEIM, 1997, p.55) e que a figura (separada do fundo) é identificada através de um foco de atração (ARNHEIM, 1997, p.218). A página pode ser tratada como figura em relação ao espaço físico que a circunda e o bloco formado pelos quadros também como figura, mas em relação a sua página. Cada quadrinho independente mantém relação de figura e fundo com os elementos contidos em sua moldura. Segundo os princípios da Gestalt a forma física de um objeto é determinada, antes de tudo, através da percepção de suas bordas, assim podemos dizer que notamos em primeiro lugar, por exemplo, a forma retangular de um pedaço de papel. Distinguimos a borda da página e em seguida a delimitação dos quadrinhos logo ao fixarmos o olhar no objeto. O agrupamento e a proximidade de formas, assim como o próprio requadro formado, leva o leitor a notar a página como um conjunto homogêneo e unitário. Will Eisner (1989, p.41-63) descreve os elementos de uma página de HQ como unidades distintas e quando os

analisa como elementos de controle diz que, “existem na verdade dois quadrinhos nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa”. Dessa forma o artista preocupa-se com dois modos de construção quando concebe a história; a página e o quadrinho, nessa ordem, são pensados como elementos individualizados. A massa compacta inicial que percebemos quando nos deparamos com uma página desenhada se decompõem em elementos estruturais que, por proximidade, dão forma ao todo e a caracterizam como uma unidade visual.

2.2.1 A página: configuração e equilíbrio.

A página para estudo é uma dominical, reproduzida no início desta seção, com os personagens Calvin e Haroldo (*Calvin and Hobbies*) de Bill Watterson. O exemplo foi escolhido por ter sido desenvolvida pelo artista, com relação à estruturação dos elementos gráficos, de modo bastante convencional e dessa forma assemelhando-se esteticamente a tantas outras páginas de quadrinhos.

Recebemos estímulos do mundo físico e o significado do que vemos e sentimos deriva da atividade de forças perceptivas. Antes de tudo vale lembrar que o que percebemos em um estímulo visual não é apenas um conjunto de formas, cores, objetos, tamanhos e insinuações de movimento. Mais que isso, é o que Arnheim (1997, p.4) chama de “tensões dirigidas”. Um dos aspectos que distinguimos quando vemos uma composição é o equilíbrio obtido pelo conjunto. O autor de história em quadrinhos tenta, na maioria dos casos, equilibrar estas tensões e convencer seu leitor da lógica e harmonia dos elementos da página. Muitos fatores, então, influenciam nossa percepção de equilíbrio em uma HQ. Os elementos da página

tenderiam a ser “atraídos” pelas bordas, outras figuras e pelas linhas estruturais (muitas vezes invisíveis) que também compõem o desenho. A convenção de leitura pode nos levar a correr os olhos examinando cada quadro seqüencialmente ou a habilidade do autor na elaboração dos elementos visuais pode criar outros focos de tensão. Sobre este aspecto em particular podemos dizer que a visualidade da página, e conseqüentemente seu significado, não se defini apenas pela leitura linear dos quadros, mas por formas mais complexas de estruturação. Isso vai de encontro ao que diz Moacy Cyrne ao tratar de blocos significacionais (local da página onde o significado entre os quadros é de tal modo expressivo que passaria a determinar a importância da ordem de leitura) elencando três condições determinantes para a atração perceptiva:

1. Pela articulação dos quadros no interior da página, isto é, pela articulação dos quadros a partir de um posicionamento determinado segundo o discurso narrativo. [...]

2. Pela visualidade da página, quando esta não se define através da articulação de seus quadros. Caracterizemos a visualidade, em primeiro lugar, na página preto e branco: aqui ela é sugerida pelos elementos significantes de cada plano; em segundo lugar na página colorida: aqui é sugerida pelas tonalidades cromáticas dos diversos planos. [...]

3. Pela mudança de situação temática, quando a visualidade parece insuficiente para determinar os blocos. (CYRNE, 1972, p.61-62).

Em outro momento Cirne (2000, p.147) esquadrinha uma página de Valentina de Guido Crepax e conclui que “a leitura, então, poderá deixar de ser linear e os blocos poderão impor uma nova direcionalidade de leitura”. Estes blocos são construídos graficamente já que a percepção deles precede a leitura do texto.



Duas outras propriedades que exercem forte influência sobre o foco de atenção numa página e, conseqüentemente, sobre o seu equilíbrio, são o peso e a direção.

O “peso” no desenho age de forma semelhante a sua definição no mundo físico. Determinados elementos de uma página provocam tensão em nossa percepção e atraem o olhar. Tamanho, cor, compactação tornam áreas mais “pesadas” que outras e muitas vezes definem “o que deve” ser percebido primeiro. Já a sensação de direção se dá por fatores como a atração exercida pelo peso de elementos vizinhos ou pelo assunto, quando uma figura direciona nossos olhos.

Partindo das idéias apresentadas anteriormente podemos especular que nossa página exemplo consegue grande equilíbrio empilhando organizadamente todos os quadros. A concentração principal de peso encontra-se no primeiro quadro por ser de maior tamanho que os demais, o que induz o olhar para aquela direção. As bordas da página são um importante elemento de atração, mas uma distância razoável do conjunto em relação a elas praticamente anula essa propriedade. Todo o bloco formado pelos 12 quadros se encontra compacto no centro da página branca. O sistema habitual de leitura faz com que percorramos o conjunto sem motivo para desconcentração a não ser pelo penúltimo quadro (na verdade com uma moldura redonda) que quebra a harmonia de linhas retas. Provavelmente nem poderíamos chamar a moldura desse quadro por esse nome já que não tem a função de conter o desenho. Sua atribuição aqui é muito mais dramática do que de organização, ela faz com que o leitor concentre sua atenção na fisionomia do personagem quase como um zoom ou até como a mira de um alvo. Narrativamente este é o centro da ação, o clímax da piada. É muito difícil não olhar para o penúltimo quadrinho quando observamos a página. Apesar disso este elemento não parece

desequilibrar o conjunto. Toda a construção é rígida o suficiente para manter a unidade. O mesmo poderia ser dito de dois outros quadros que apresentam uma cor de fundo diferente do branco usado nos demais. Apesar de não ter o poder de “concentração” do círculo do penúltimo quadro, também se destacam no grupo, mas pelo seu tamanho reduzido não alteram o centro de atenção. De um modo geral a página é bastante equilibrada.

Outra forte influência à nossa percepção é a que se refere ao que é chamado pela Gestalt de configuração, ou seja, como os elementos se organizam e o modo como tiramos significado disso. Como já vimos, as teorias da percepção da forma descrevem que a cognição visual busca simplificar a forma. Ao observarmos a página de amostra tendemos a notar, antes de tudo, a configuração formada pelo agrupamento de quadrados e retângulos. Eles se unem devido sua proximidade e semelhança. A forma do todo se mantém e se sobrepõem às formas geométricas individualmente. É quase impossível perceber Calvin correndo na neve, ou mesmo ler o primeiro balão de texto antes de notar a configuração formada pelo conjunto. Desse modo, a metodologia natural, na criação de uma página de quadrinhos, seria a organização sobre o papel branco de um esqueleto estrutural de quadros que dariam suporte ao desenho e a narrativa. A maioria dos artistas toma essa técnica como prática e começa o trabalho esboçando a estrutura formada pelos quadros. O esqueleto estrutural de nossa página de estudo é construído por blocos de quadriláteros sobrepostos em quatro linhas. Como cada uma das linhas tem a mesma largura e altura o conjunto forma um grupo compacto. É no espaço criado por esses compartimentos que a narrativa seqüencial se desenrola e conduz a leitura.



2.2.2 A página: luz e cor.

A luz tem o efeito prático de modelar o volume, criar a sensação de profundidade e acrescentar dramaticidade e simbolismo ao argumento representado.

A iluminação tende a guiar a atenção seletivamente, de acordo com o significado desejado. Um objeto pode ser destacado sem que seja grande ou colorido ou situado no centro. De modo similar, os aspectos secundários da cena podem ser subordinados à vontade. (ARNHEIM, 1997, p.315).

Em nosso modelo de análise, a iluminação parece um fator secundário para o autor. Não por ser uma característica estilística, já que em outras histórias com o mesmo personagem, o "clima" é muitas vezes construído pela simulação expressiva da iluminação. Apesar de o tema dominante das histórias ser o humor, Watterson se vale muitas vezes de situações dramáticas e de aventura para construir suas piadas, de forma a ter na simulação de luz uma forte arma. Em nossa página amostra a "luz" dominante é apenas o branco do gelo que nivela todo o cenário. As únicas sombras importantes são as formadas pelas pegadas, que passam a sensação de profundidade e acentuam mais ainda o efeito humorístico.

As cores têm uma função muito mais importante para a narrativa e são usadas com grande expressividade por Watterson. Elas poderiam ser medidas e relacionadas às sensações que despertam. Em muitas das pessoas, na maioria das culturas, o vermelho tende a causar excitação e o verde denota um sentimento mais relacionado à calma. A gama de vermelhos e amarelos é mais "quente" que a de azuis e verdes. O autor se faz valer deste princípio para construir o clima da narrativa. A ação se divide em dois ambientes. Dentro da casa é quente e acolhedor, o móvel, o tapete e a porta são pintados com cores entre a gama de vermelhos e

amarelos. Todo o contorno é branco como a neve. A própria mãe (uma parte do braço pode ser visto no segundo quadro) permanecerá na casa e, portanto, veste vermelho. O lado de fora é gelado e o personagem Calvin veste-se com cores frias na gama dos azuis e verdes da mesma forma que Susie, sua parceira de cena. O gorro azul cobre os cabelos amarelo “fogo” de Calvin e não deixa que os quadros sejam “aquecidos” involuntariamente. É interessante como Watterson volta a usar cores que tendem a quentes quando representa o resultado da ação (o pisoteio de Calvin na neve) através das onomatopéias, representando assim a energia aplicada pelo personagem. O autor conduz o olhar do leitor pelos quadros aumentando e diminuindo a “temperatura” conforme a necessidade. A cor tem um importante valor expressivo para esta página.

2.2.3 A página: tempo, velocidade e o movimento.

Os quadrinhos estão profundamente relacionados às simulações de movimento e conseqüentemente, como já vimos, à noção de tempo. A mudança de um corpo de um lugar para o outro compreende determinada velocidade e a passagem de tempo. Para os quadrinhos esta é uma importante forma de controle da narrativa e seu andamento.

Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação. Na música ou em outras formas de comunicação auditiva, onde se consegue ritmo ou cadência, isso é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento. (EISNER, 1989, p.26).

Dentro do universo das ilusões citaria a insinuação de movimento como a grande arma do artista para determinar a velocidade e a passagem de tempo.

Imagens que representam objetos por meios de qualidades perceptivas tais como forma de cunha, direção inclinada, superfície sombreada ou imprecisa, tendem muitas vezes a criar a impressão de movimento. Em nosso exemplo o corpo inclinado de Calvin no segundo quadrinho insinua uma queda leve, quase como um planar em direção ao solo. Nos quadros seguintes, em que ele constrói as pegadas, não temos uma noção muito clara do tempo gasto na tarefa, mas o movimento frenético e a energia sugerida pela posição do corpo levam a entender que o trabalho produzido foi de grandeza e duração suficiente para tentar convencer a personagem Susie do engodo criado por ele.

Uma das dificuldades encontradas pelos artistas de quadrinhos, segundo Rudolph Arnheim, é estabelecer a transição espaço tempo entre dois quadros de forma a não confundir o leitor passando uma falsa informação através da continuidade de fatores perceptivos. Ele se refere a corte e montagem na HQ comparando-a ao cinema da seguinte forma:

O encarregado da montagem, como o artista da história em quadrinhos, enfrenta dois problemas ao estabelecer a seqüência das cenas referentes a pontos diferentes no tempo e no espaço. Ele deve preservar a identidade através dos saltos, e deve assegurar que itens diferentes sejam vistos como diferentes. O espectador conhece apenas o que vê. A sucessão rápida sugere unidade e, portanto, é necessário um forte recurso para fazer com que a ruptura se torne aparente. (ARNHEIM, 1997, p.384).

Em nosso exemplo é o que ocorre no 7º quadro quando o autor deve fazer com que Calvin pare de pular e comece a correr na direção de Susie. Este foi um bom modo encontrado para representar a ruptura da ação anterior – pular – com relação a seguinte, o encontro com a outra personagem e o período tempo em que isso decorreu. Se eliminássemos esse quadro teríamos uma incoerência na passagem de tempo e a narrativa se tornaria menos convincente.

O que talvez possamos ganhar com nossa análise da página de quadrinhos impressa é o entendimento mais claro de parte do processo criativo que compõem as habilidades dos artistas envolvidos com a criação de quadrinhos. Percebemos a importância da estruturação para que uma história alcance qualidade plástica e seja narrada de modo convincente dentro de suas especificidades. Isso servirá como argumento para as análises feitas nos próximos capítulos.



CAPÍTULO 3 - QUADRINHOS NA REDE INTERNET.

3.1 O CIBERESPAÇO.

O ciberespaço é o espaço das comunicações por redes computacionais onde o principal fenômeno é hoje a internet. A Web – área de comunicação multimídia da rede mundial de computadores – é o meio que proporciona as maiores possibilidades de interação entre indivíduos conectados ao sistema. Uma das principais características da internet é definida por Pierre Lévy como virtualização do espaço (2000, p.85). É neste âmbito que o território físico e as distâncias ficam relativizadas e a informação pode ser acessada potencialmente e a todo tempo por qualquer indivíduo da rede. Os usuários, apesar de dependentes de recursos físicos, não pertencem tecnicamente a lugar e espaço definido.

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. (LEVY, 1996, p.21).

É na Web que o processo social vivo e altamente complexo da rede se concretiza, onde não existem distâncias físicas e os dados armazenados estão disponíveis virtualmente a todos. A interface multimídia e interativa da internet foi criada com o intuito de tornar a relação entre o homem e a máquina mais amigável. Antes da Web o usuário se relacionava com a rede de forma muito menos intuitiva, seus conhecimentos técnicos e afinidade com programas de computadores eram exigências básicas. A partir da década de 1990 a interação com redes

computacionais torna-se mais amigável e acessível a usuários com qualquer tipo de experiência e repertório. David Gelernter (2000) imagina uma “ciberesfera” (como ele próprio classifica o espaço ocupado pela internet) em que as pessoas cada vez mais estarão interessadas em informação e menos ligadas à tecnologia que a circunda. A Web se projeta como espaço democrático e aberto à difusão irrestrita de seu conteúdo informacional.

Toda essa vocação de facilitadora à liberdade de expressão e difusão de conteúdo informacional talvez seja a principal responsável pelo maior problema da rede. Sendo terra de todos passa também a ser terra de ninguém. Umberto Eco (2000, p.14) dizia que a abundância de informação é um aspecto negativo da internet, para ele “uma boa quantidade de informação é benéfica e o excesso pode ser péssimo, porque não se consegue encará-lo e escolher o que presta”. Para Lévy, na verdade, essa é sua natureza: “essa universalidade desprovida de significado central, esse sistema da desordem, essa transparência labiríntica [...] constitui a essência paradoxal da Cibercultura” (2000, p.111). Mas segundo o próprio Levy esse fator incontável não é o que invalida ou deprecia sua importância:

O Ciberespaço não deve ser pensado como estando povoado por indivíduos isolados e perdidos entre massas de informações. A rede é antes de tudo um lugar virtual no qual as comunidades ajudam seus membros a aprender o que querem saber. Os dados representam apenas a matéria-prima de um processo intelectual e social vivo e altamente elaborado. (LEVY, 2000, p. 244-245).

Lucia Santaella (2002, p.55) confirma a predisposição da internet a proporcionar diversidade de atividades interativas impossíveis no passado. Sua “constituição comunicativamente revolucionária, da qual um número incontável de organizações culturais, artísticas, políticas e sociais está tirando vantagem e sem a

qual estariam marginalizadas ou silenciadas". Apesar do aparente caos na organização do conteúdo, a rede tende a ser um espaço sem igual para inserção de informação para acesso globalizado. Ainda que seu caráter hoje seja predominantemente comercial (sua origem não previa esse fim), onde o conteúdo ou serviço nem sempre está disponível gratuitamente e geralmente é submetido às leis e interesses do mercado, as relações de troca na rede se dão de forma mais democrática do que no mundo físico.

Se a ocupação do espaço era impossível nos meios de massa, o ciberespaço, diferentemente, está prenhe de vãos, brechas para a comunicação, informação, conhecimento, educação e para a formação de comunidades virtuais estratégicas que devem ser urgentemente explorados com um faro que seja política e culturalmente criativo, antes que o capital termine por realizar a proeza de colonizar o infinito. (SANTAELLA, 2002, p. 56).

As artes, de uma forma geral, se apropriaram há muito das possibilidades oferecidas pelas tecnologias ligadas ao ciberespaço. Não foram poucas as intervenções de vanguarda que tiveram como base as redes de computadores e os equipamentos eletrônicos de telecomunicação.

A utilização de tecnologias de telecomunicação pelos artistas vem acontecendo de uma forma significativa que podemos reconhecer como uma nova área denominada "Arte-Telecomunicação". [...] A valorização da circulação da informação e do sentimento da existência de uma comunidade artística internacional caracterizava essa atitude. Com a utilização dos meios eletro-eletrônicos conectados à linha telefônica e outros canais de comunicação, o espaço-tempo e a mensagem ganharam outro contexto. O transporte dessas imagens não se utiliza mais de pessoas, carros e aviões, o tempo é quase simultâneo através da "desmaterialização" do suporte portador da mensagem e da sua conseqüente "materialização" no outro extremo. (SOGABE, 1990, p. 108).

No final da década de 1970 ganharam importância produções artísticas realizadas em redes telemáticas (termo que descreve as tecnologias eletrônicas originadas da aproximação dos computadores com os sistemas de telecomunicação) onde vários artistas começaram a utilizar suportes não materiais de comunicação. Entre várias tecnologias de distribuição de informação, artistas pioneiros se valeram das possibilidades oferecidas por *slow scan tv*, satélites, fax e telefone. Eventos que utilizavam esses meios tentavam ultrapassar as barreiras oferecidas pela arte contemplativa e sua relação passiva com a obra de arte. O processo comunicativo em “mão dupla” entre os envolvidos na ação era o que realmente importava.

3.2 A WEB E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

A Web com suas características de virtualidade, que possibilitam ao homem interação social em grande escala, tem em seu espaço potencial para a mais diversa gama de expressões culturais. Dentre todas as possíveis intervenções humanas no universo do ciberespaço, nos interessam neste trabalho as relacionadas, é claro, as histórias em quadrinhos.

Se agora começássemos uma pesquisa na rede encontraríamos, com certa facilidade, a presença de artistas dos quadrinhos e seus desenhos digitais. Em praticamente todos os casos perceberíamos logo de início que apenas a experiência adquirida com o suporte papel não foi suficiente para gerar trabalhos expressivos no meio eletrônico. No início da década passada, encontrávamos na Web apenas representações das revistas impressas convertidas para o formato digital. A primeira característica do ciberespaço assimilada pelos quadrinistas e editores foi com relação à capacidade da rede como meio de distribuição global, imediato e barato.

Espaço e distância já não seriam mais impeditivos para que as HQ fossem ao encontro de seu público leitor. Não houve dificuldade para os autores na década de 1990 em transpor originais de uma página impressa para a rede de computadores. O uso de alguns dispositivos eletrônicos como *scanners* e *softwares* tornaram a idéia possível. Mas a realização de trabalhos que alcançassem diferenciais plásticos e criativos esbarrou na dificuldade de compreender as peculiaridades da nova mídia. McLuhan (2000, p.68) já dizia na década de 60, com relação aos meios de comunicação, que “eles começam a funcionar muito antes que nos demos conta deles”. Os artistas dos quadrinhos não colocaram em prática as amplas possibilidades que uma mídia complexa como a internet oferecia.

Muitos aspectos contribuíram para a dificuldade inicial de adaptação dos autores. A tela do computador tem proporções e, obviamente, manejo diferente das revistas impressas. Isto implica em uma nova dinâmica para leitura da página. No computador o autor não tem muito espaço para a diagramação de vários quadros, pois a área útil da tela, visível ao usuário (excetuando a área só acessível com o uso das barras de rolagem), não comporta o tamanho de uma página convencional de revista; pelo menos não de forma legível¹. Para as histórias digitais, muitas vezes, cada tela representa um só quadrinho. Já no papel os quadros têm tanto importância separadamente, lidos um a um, como quando em conjunto, formando a página.

A diagramação da página impressa é muito relevante para a construção da narração e comparada por alguns estudiosos como a tentativa das HQ de utilizarem as conquistas de outras artes.

O tratamento da página (principalmente quando a história é publicada em revistas) como um todo formal, como um painel onde o

¹ A definição (quantidade de pontos por polegada ou ppp) nos processos convencionais de impressão é alta (geralmente 300ppp), enquanto a dos monitores de vídeo é baixa (por volta de 72ppp). A legibilidade é maior no papel do que na tela do computador.



elemento básico é o quadrinho, quando compõem diferentes espaços, manchas, claros-escuros, símbolos, independentemente do tempo narrativo, é uma tentativa de acréscimo das conquistas pictóricas às historietas (KLAWA e COHEN, 1970, p. 112).

Já Clemente Garcia reflete sobre as possibilidades narrativas dos quadrinhos e suas deficiências de representação, quando comparado à pintura.

Pero, si bien la pintura tiene unas limitaciones narrativas, dispone por el contrario de unas posibilidades de representacion, figurativas y abstractas prácticamente ilimitadas. Al comic, por el contrario a sus inmensas posibilidades narrativas, le corresponden limitaciones de representacion. (GARCIA, 1983, p.100).

Esse tipo de relação ou aproximação com outras formas de arte serviu ao amadurecimento da HQ, mas quando os quadrinhos vão para a Web têm que se adaptar a forma de organização proporcionada pelas reduzidas dimensões das telas de vídeo. A página não pode ser apresentada como um todo na tela. Provavelmente ficará dividida em duas partes, que precisarão das barras de rolagem do programa utilizado para ser visualizada. A tensão dramática de muitos roteiros para quadrinhos se dá, na maioria das vezes, no final da página, onde sempre acontece uma pequena quebra de ritmo, causada pelo ato do leitor folhear a revista. Quando uma história é concebida para o papel e a adaptação para o computador não leva em conta esta questão, a narrativa fica comprometida. Podemos comparar isso aos filmes feitos para o cinema em suas versões para a TV. Invariavelmente, os cortes causados pelos intervalos comerciais ou o enquadramento das cenas (a tela da TV não tem a mesma proporção que a do cinema) interferem substancialmente na narração e seu ritmo. Uma HQ criada para o computador deve levar em conta as peculiaridades de leitura proporcionadas pelo meio.

Outra questão prática é a de o papel refletir a luz enquanto o vídeo a emite. Isso faz com que o leitor se porte de forma diferente quando à frente de um ou outro. Provavelmente alguém habituado a passar horas lendo uma história em um livro não o faria da mesma forma à frente do computador.

Mas mesmo com tantas questões a serem levadas em conta, as HQ invadiram a internet e lentamente passaram a lidar com maior desenvoltura com o suporte eletrônico.

3.3.1 Reprodução da página de HQ impressa.

Esta é a forma mais simples de que assumiram a HQ na Web. A arte

3.3 AS DIFERENTES FORMAS DA HQ NA WEB.

Com a maior experiência e familiaridade adquirida com o meio, os quadrinistas na Web passam a produzir história com novas características e complexidade. Cada vez mais os autores experimentam as possibilidades dos recursos interativos e multimídia disponíveis como instrumentos na internet. A troca continua de informações e de dados entre a rede e o usuário, inerente a tecnologia que envolve a internet, torna a participação do público muito mais ativa defronte do computador se comparada ao manuseio do papel da HQ impressa. Nas HQ digitais da Web podemos, por exemplo, manter a leitura não linear (graças aos *hiperlinks* que permitem avanços e retrocessos a pontos diferentes da narrativa), acessar histórias com múltiplas versões e desfechos ou ainda manter comunicação com o autor e outros leitores que estejam ou não *on-line*.

Como já vimos, a noção de tempo e ritmo, a relação do leitor com a publicação e os personagens, a diagramação, os balões e as onomatopéias, entre outras, são algumas das características dos quadrinhos impressos com as quais o artista trabalha a construção das histórias. Quando transpostos para o meio digital

estes elementos são tratados com variações e distorções que aumentam na proporção em que a HQ apropria-se dos recursos oferecidos pela Web. Notamos que os quadrinhos hoje editados na rede apresentam, genericamente, formatos que podem ser classificados em grupos com base na sua maior ou menor adaptação ao meio:

3.3.1 Reprodução da página de HQ impressa.

Está é a forma mais simples na qual encontramos a HQ na Web. A arte produzida para o meio impresso é reproduzida na internet sem adaptações no formato ou nos elementos de linguagem. As páginas geralmente são numeradas, dispostas em seqüência e ligadas por *hiperlinks*. Como na maior parte das vezes a reprodução não se encaixa nas medidas da tela do computador, a barra de rolagem do navegador Web (*browser*) será necessária para a visualização de toda a página. Esse modo primário de utilização da mídia repete o que pudemos constatar durante o surgimento de outros meios. A televisão transpunha para a tela dos primeiros aparelhos apresentações muito semelhantes as que podiam ser ouvidas no rádio; o cinema tinha um aspecto teatral nos primeiros filmes mudos. Com a nova mídia o artista dos quadrinhos percebeu que poderia substituir, com relativa vantagem, os processos de impressão e de distribuição de histórias. Esse fato não foi suficiente para alterar a realidade do mercado de histórias em quadrinhos, já que o público leitor não estava disposto a pagar, como fazia com revistas em papel, para ler ou imprimir histórias que acessava na Web. Mesmo assim a reprodução de HQ impressa são as mais facilmente encontradas na rede. André Diniz, editor, relata sua experiência na publicação de quadrinhos:



Os obstáculos são muitos e ainda é uma odisséia lançar qualquer edição que seja. A distribuição ainda é o maior deles. O que acabou acontecendo é que, mesmo com a excelente divulgação obtida, muitos não encontraram as revistas.

[...] A impressão também é outro assunto delicado [...]. Só a impressão de uma capa colorida em papel couché para cada exemplar triplicaria o custo total, na melhor das hipóteses..

[...] O site da editora (www.nonaarte.com.br) tornou-se uma editora virtual, paralela à Nona Arte das edições impressas, talvez até com mais leitores. A linguagem ideal dos quadrinhos na internet ainda é algo muito cru. Portanto, enquanto não aparece uma linguagem híbrida, a base das HQs do site ainda é a página impressa.(DINIZ, 2002, p. 3).

Muitas histórias são disponibilizadas nos sites para *download* com a intenção de que o leitor imprima as páginas e faça a leitura no papel. Daí também a importância de manter a diagramação e a paginação características das edições tradicionais.

Os autores que adotam a reprodução da página de HQ impressa para publicação na Web pretendem, em primeira instância, aproximar o leitor de seu trabalho, através de "meio de distribuição" prático e barato, sem modificar seu processo criativo (que tanto pode ser utilizando papel, lápis e tintas como totalmente computadorizado).

Figura 4. Página de HQ impressa "Dois olhos com gosto de sangue" reproduzida para Web

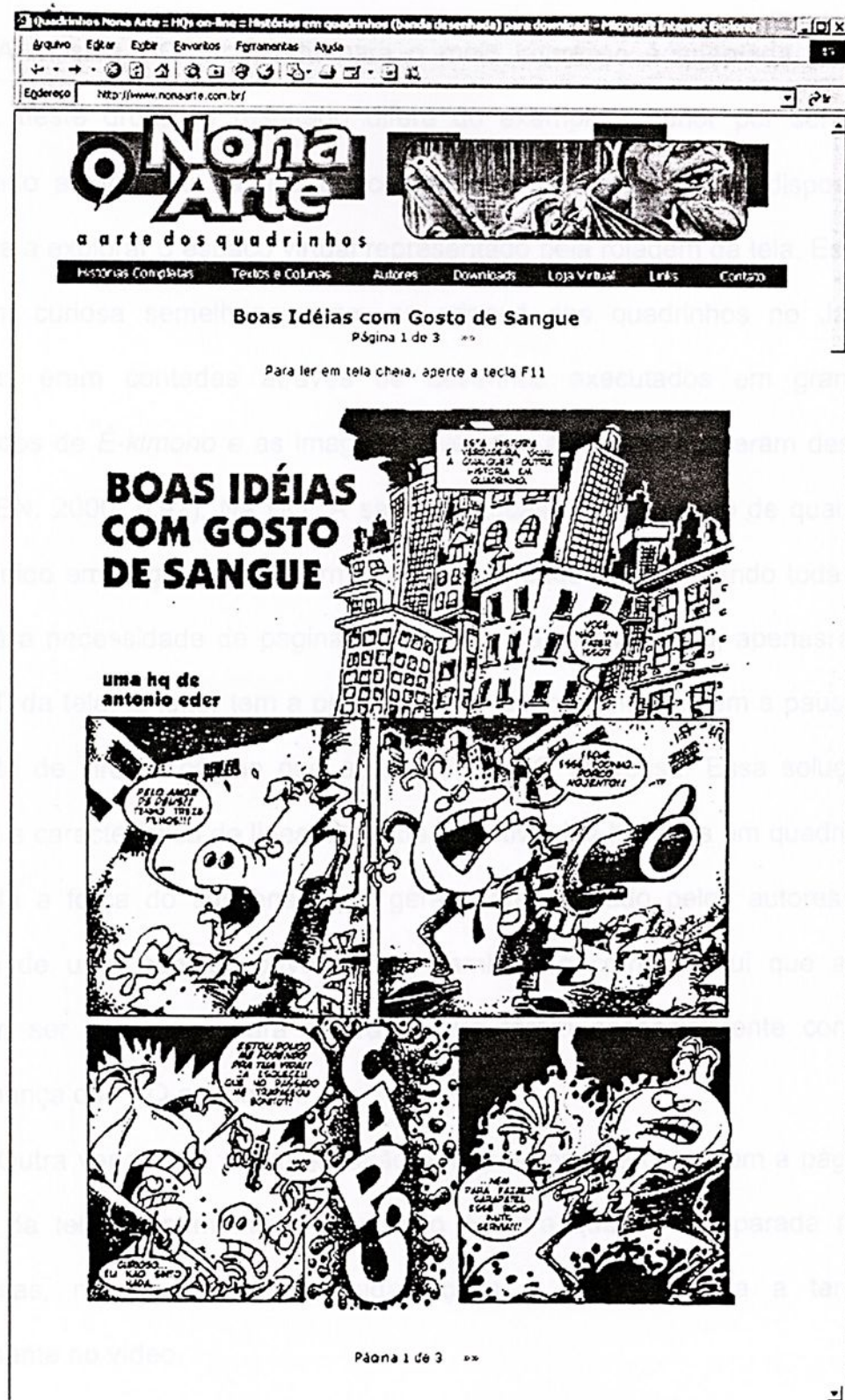


Figura 8. Página de HQ impressa "Boas idéias com gosto de sangue" reproduzida para Web.

3.3.2 Reprodução da HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador.

A mesma HQ produzida para o meio impresso é adaptada para a Web, porém, neste grupo, o resultado difere do exemplo anterior por ser mais bem adequado ao formato da tela do computador. Os quadros são dispostos de tal maneira a explorar o espaço virtual representado pela rolagem da tela. Esse formato mantém curiosa semelhança com as origens dos quadrinhos no Japão onde histórias eram contadas através de desenhos executados em grandes rolos chamados de *Ê-kimono* e as imagens reveladas à medida que eram desenrolados (LUYTEN, 2000, p.92). Na HQ "A saga de Lucas 2", o conjunto de quadros não é subdividido em páginas, mas forma uma longa sequência contendo toda a história. Não há a necessidade de paginação ou *links* para navegação, apenas a "rolagem vertical" da tela. O leitor tem a percepção de leitura continua sem a pausa causada pelo ato de virar a página que acontece na HQ impressa. Essa solução gráfica reforça a característica de linearidade da narrativa das histórias em quadrinhos, mas descarta a força do suspense que geralmente é criado pelos autores no último quadro de uma página convencional. Também é comum aqui que as páginas possam ser impressas para leitura já que foram essencialmente concebidas a semelhança das HQ em papel.

Outra variação é a acomodação dos quadros que compõem a página à área visível da tela. Geralmente a proporção é outra quando comparada às revistas impressas, mas com algumas adaptações a história passa a ter dinâmica semelhante no vídeo.



Figura 10. Página de HQ "Joe Karma" de Dave Smith adaptada às dimensões da tela do computador.

3.3.3 HQ com interface característica dos meios digitais.

Este formato também copia o aspecto geral das revistas impressas. Na maioria das vezes a quantidade de quadros por página, sua disposição e proporção são muito semelhantes ao que vemos em uma história no papel. Os elementos fundamentais (balões, onomatopéias, etc.) das HQ também estão todos presentes. O leitor tem a sensação de observar uma revista transposta para a tela. Raramente as páginas apresentam recursos que possibilitam sua impressão e leitura em papel. O que há de novo agora é a adição de funcionalidades próprias da navegação internet. A simulação de botões e itens de menu possui a função, muitas vezes, de servir de metáfora à interação que o leitor teria com uma história impressa. A navegação pela HQ *Alpha Shade* é um bom exemplo disso:

Figura 11. HQ Alpha Shade com opções avançadas de navegação.

- Os botões de navegação do *site* têm a função de substituir o ato de folhear a revista;
- O botão *Zoom* simula a aproximação e afastamento da folha de papel dos olhos;
- O menu de navegação rápida possibilita o deslocamento por páginas não adjacentes.



Figura 11. HQ Alpha Shade com opções avançadas de navegação.

Uma outra variação desta forma de apresentar quadrinhos na Web são as histórias com narrativas não lineares e que proporcionam diversas possibilidades de leitura. As HQ com esse modelo dão ao leitor a oportunidade de escolher qual página quer ler em seguida. Em uma HQ policial, por exemplo, o leitor poderia escolher em determinado momento entre visitar o esconderijo do assassino ou chamar a polícia. A decisão, inevitavelmente, leva a desfechos diferentes. A HQ nesse formato ganha caráter de jogo, semelhante aos *videogames*, já que as decisões do usuário geralmente ditam o destino da personagem. Aqui o grau de envolvimento do leitor com a história fica mais evidenciado, mas na verdade o nível de controle e intervenção que tem o usuário ainda é primário. A HQ não conta com recursos de inteligência artificial, mas apenas com navegação por uma estrutura não linear que pode ser experimentada de diversas formas.

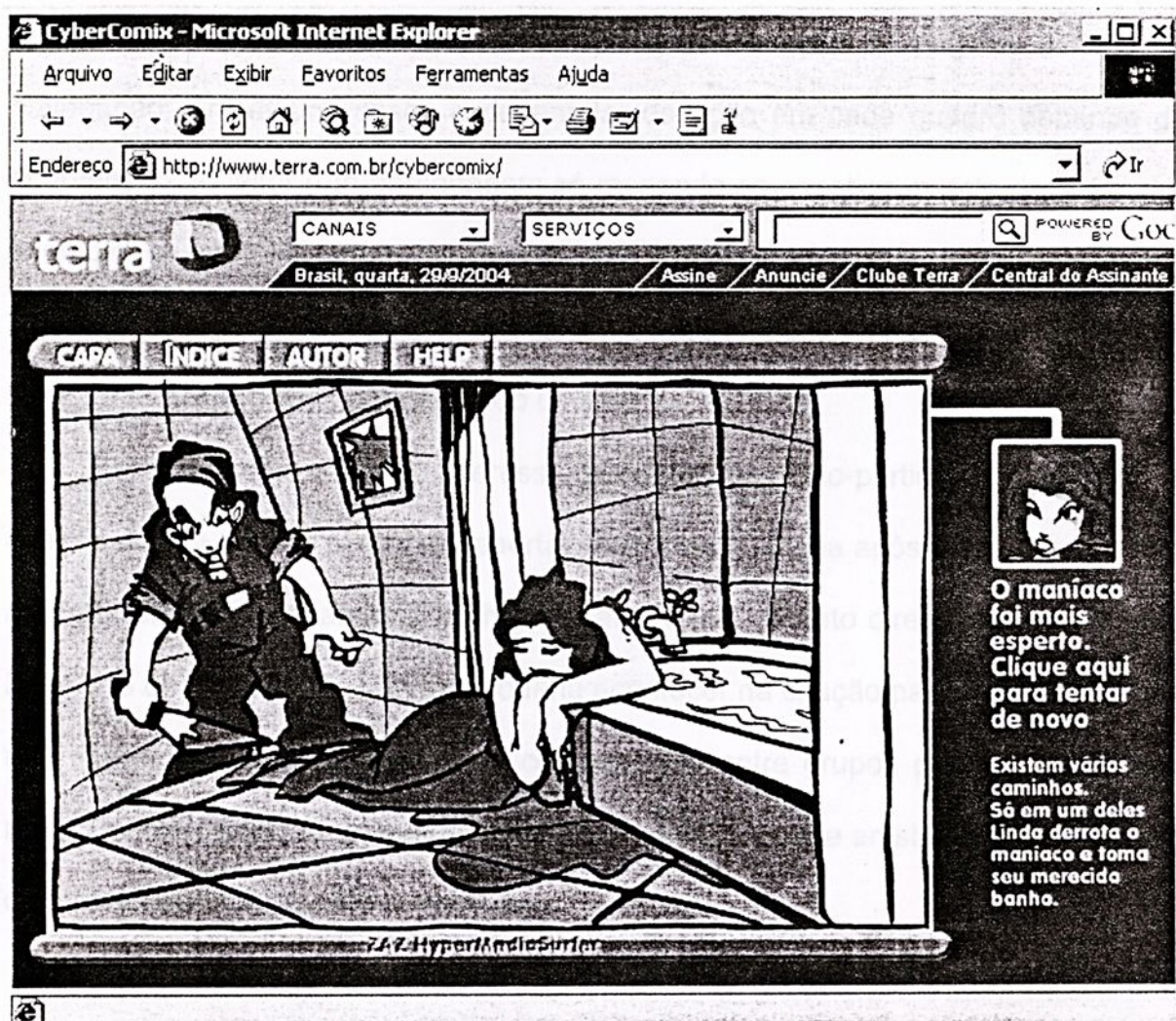


Figura 12. A HQ "Linda de Morrer" tem narrativa não linear com múltiplos caminhos para leitura.

3.3.4 HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade.

As HQ desse grupo tomam proveito do que é oferecido pela Web de forma mais criativa. Os recursos multimídia são utilizados de modo a não descaracterizar a essência dos quadrinhos impressos. Assim os balões, as onomatopéias e a disposição dos quadros (adaptados à proporção da tela) permanecem, mas agora com interação mais complexa com o leitor. Estas HQ geralmente apresentam recursos sonoros, mas que normalmente não substituem as falas dos balões,

estando diretamente relacionados às onomatopéias e a ambientação. Animações aparecem em pequenos detalhes nos quadros, transição de páginas e itens de navegação. Em alguns casos o desenrolar da ação em cada quadro depende da intervenção do leitor (um personagem só responde ao questionamento de outro, por exemplo, quanto o leitor move o cursor sobre ele). Com este nível de interatividade a dinâmica narrativa fica bastante alterada se comparada à forma impressa. O ritmo passa a ser cadenciado pela ação do usuário.

Outra questão bastante interessante diz respeito à co-participação do leitor na criação da HQ. Muitas são obras abertas, publicadas página após página, permitindo a interferência no andamento da história através de contato direto com os autores. Esse tipo de intervenção também poderia acontecer na criação para o suporte papel, mas dificilmente com a rapidez de comunicação entre grupos proporcionada pela rede. Com a mediação de meios eletrônicos o contato entre artistas e a comunidade de leitores pode se dar em tempo real.

As HQ deste grupo proporcionam uma experiência mais rica ao usuário. A história precisa obrigatoriamente ser concebida para o suporte a que se destina. Neste formato não poderíamos apenas transpor para o meio digital criações pensadas para o impresso.



Figura 13. A HQ *San Antonio* em um computador com página digitalizada impressa. Ela agrega recursos interativos e de animação.

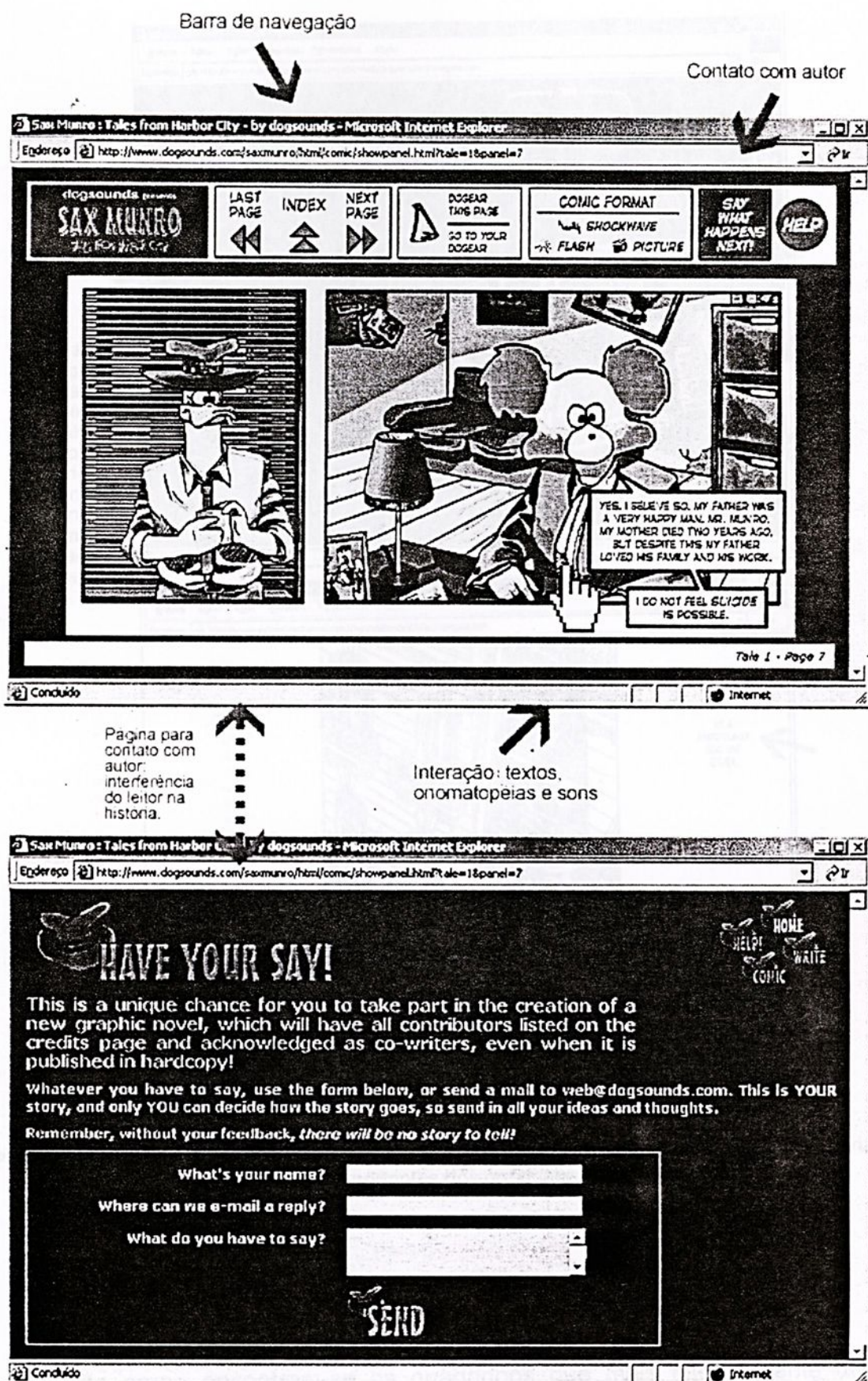


Figura 13. A HQ Sax Munro mantém as características básicas do quadrinho impresso, mas agrega recursos interativos e de sonorização.

Toda a navegação é feita através de links ocultos nos próprios desenhos evitando assim as barras de menu.

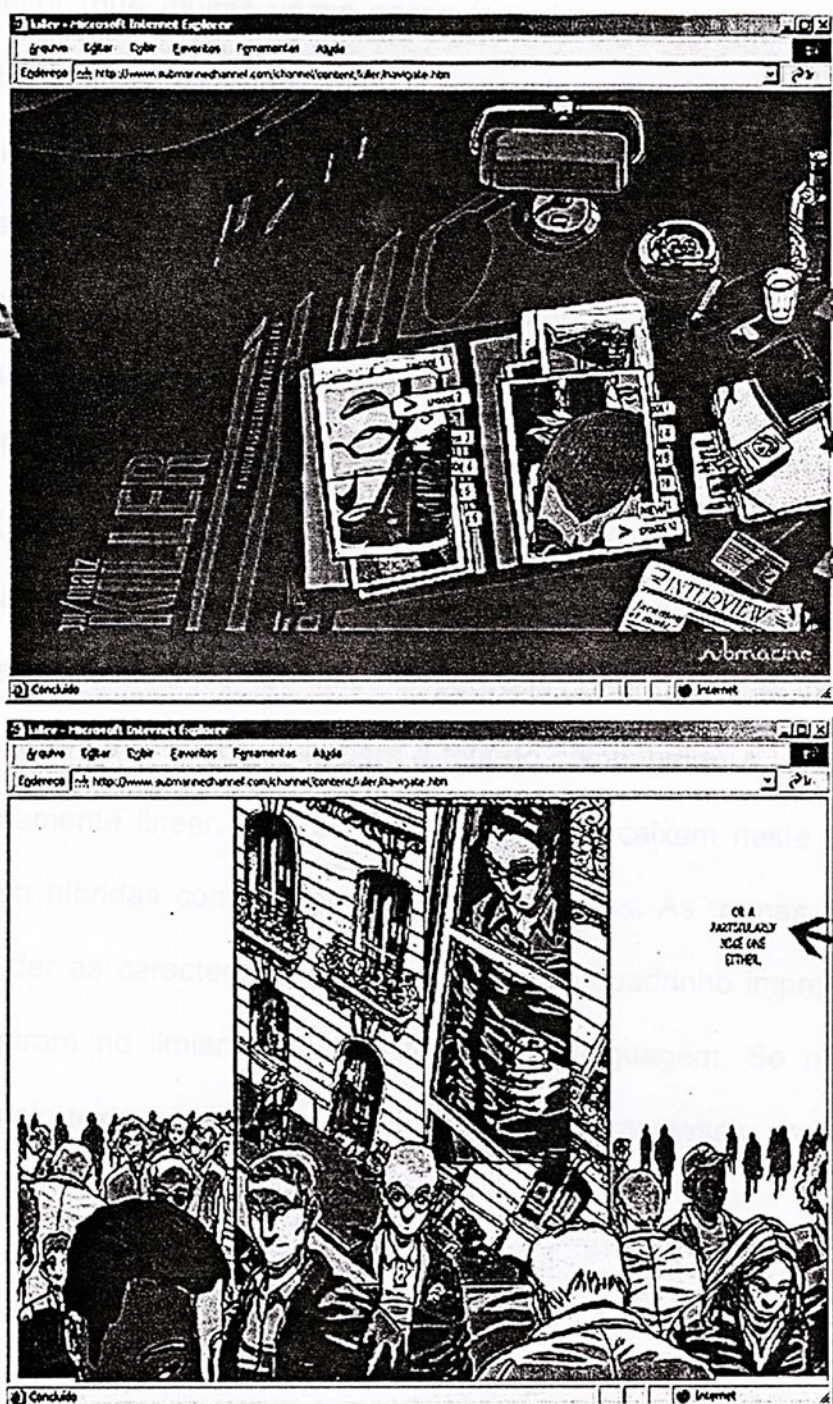


Figura 14. HQ Web *The Killer*: interativa, sonora e com elementos animados sem perder várias características importantes dos quadrinhos impressos.

3.3.5 HQ com uso avançado de animação, som e interatividade.

Neste grupo encontram-se os quadrinhos que mais intensamente utilizam recursos multimídia e de interação. Isso provoca interferência na percepção da HQ

por parte do leitor (que muitas vezes nesse formato passa a ser espectador). O movimento não é mais sugerido, mas sim acontece de fato. Certos recursos interativos, como a possibilidade de controlar o movimento dos personagens, mantêm afinidade próxima com os jogos eletrônicos. A HQ aqui se aproxima muito também da linguagem dos desenhos animados, com técnica mais sofisticada e trilha sonora perfeitamente incorporada à ação. O principal vínculo com os quadrinhos impressos ainda se dá pela presença esporádica de balões, caixas de texto e onomatopéias (muitas vezes substituídas por efeitos sonoros), mas agora a página incorpora definitivamente a proporção da tela do computador (não existem mais barras de rolagem). As histórias não estão disponíveis no formato para impressão, já que foram essencialmente idealizadas para a tela do computador. A leitura também não é necessariamente linear. Nos exemplos que se encaixam neste formato as histórias parecem híbridas com influência de vários meios. As tramas estão mais próximas de perder as características fundamentais do quadrinho impresso já que quase se encontram no limiar de outras formas de linguagem. Se não fossem algumas vezes pelo texto e os requadros, como nas HQ impressas, provavelmente não poderíamos compará-las com as histórias em papel.



Figura 18. A HQ web Carry on em inglês na tela, sem a barra de rolagem lateral

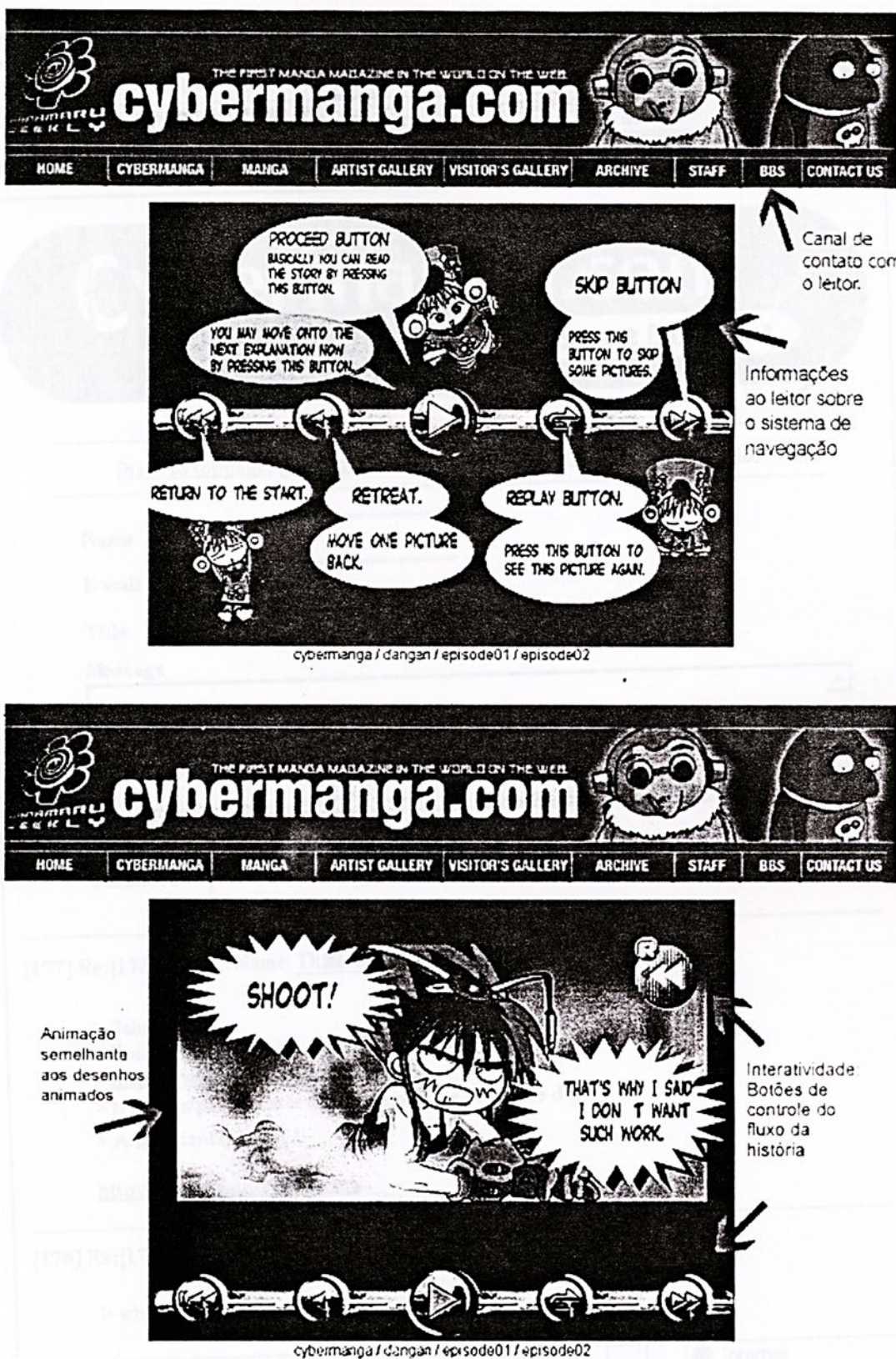


Figura 15. A HQ Web Dangan tem animação nos quadros, som e barra de navegação interativa.

CYBERMANGA.COM BBS - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço http://www.cybermanga.com/cgi-bin/aska/aska_ji.cgi

Cybermanga.com

Messege Board

[\[back to toppage\]](#) [\[how to use\]](#) [\[search by keywords\]](#) [\[for administration\]](#)

Name

E-mail

Title

Message

URL

Password (Less than 8 letters) ☒ use cookies

[177] Re:[173] A voir ! Name: ThiMore Date: 2005/02/21(Mon) 19:23 [\[reply\]](#)

> Salut !
 > Voici le lien pour jeter un oeil sur ma page perso :
 > <http://www.death-buster.com>
 > N'hésitez pas à laisser un message dans mon livre d'or
 > A tréssient?esp航!

<http://www.death-buster.com>

[176] Re:[175] hi..... Name: Liza Date: 2005/02/18(Fri) 03:03 [\[reply\]](#)

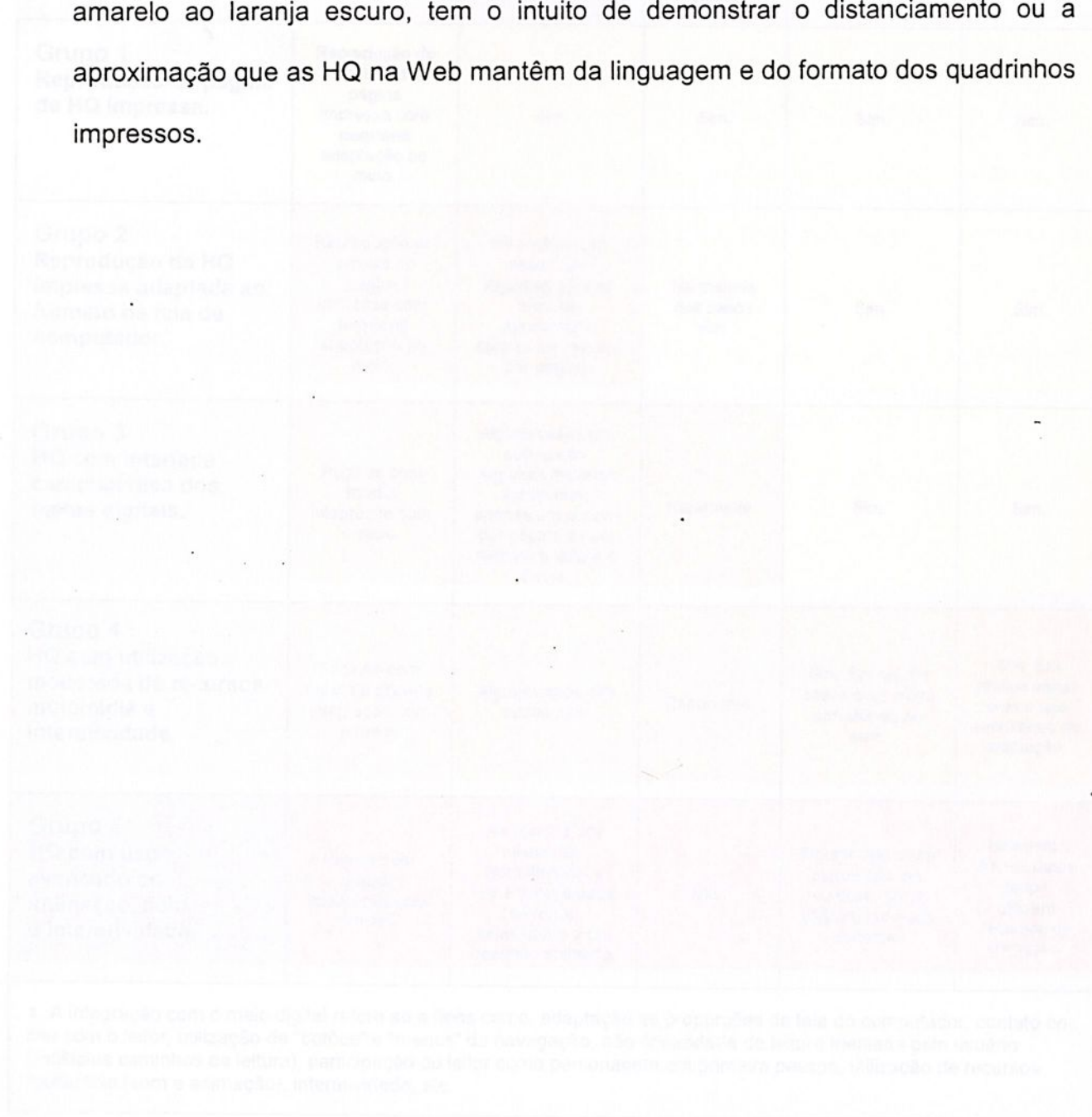
> who likes fighting maidroids?????

Internet

Figura 16. Canal de contato com o leitor a partir da HQ Web Dangan: os usuários trocam informação em uma comunidade on-line.

3.3.6 Sintetizando os grupos formados pelas HQ na Web.

A seguir organizaremos de forma esquemática os grupos, descritos anteriormente, que compõem os quadrinhos na Web, aproximando-os pelo nível de utilização que fazem dos recursos oferecidos pelo meio. A escala tonal, que vai do amarelo ao laranja escuro, tem o intuito de demonstrar o distanciamento ou a aproximação que as HQ na Web mantêm da linguagem e do formato dos quadrinhos impressos.



Grupo 1: HQ que mantêm a linguagem e o formato dos quadrinhos impressos.

Grupo 2: HQ que mantêm a linguagem e o formato dos quadrinhos impressos, mas utilizam recursos digitais.

Grupo 3: HQ que mantêm a linguagem e o formato dos quadrinhos impressos, mas utilizam recursos digitais e interativos.

3.4 A HQ DA INTERNET QUE VIROU IMPRESSO

Para entender melhor o comportamento dos quadrinhos em mídias

	Integração com o meio digital (1)	Vários quadros por página dispostos seqüencialmente.	História disponível para impressão e leitura em papel	Uso de balões, recordatórios e onomatopéias	Linhas de movimento ou linhas cinéticas
Grupo 1 Reprodução da página de HQ impressa.	Reprodução do formato da página impressa com pequena adaptação ao meio.	Sim.	Sim.	Sim.	Sim.
Grupo 2 Reprodução da HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador.	Reprodução do formato da página impressa com pequena adaptação ao meio.	Na maioria dos casos sim. Algumas poucas histórias apresentam apenas um quadro por página.	Na maioria dos casos sim.	Sim.	Sim.
Grupo 3 HQ com interface característica dos meios digitais.	Páginas com média integração com o meio.	Alguns casos sim outros não. Algumas histórias apresentam apenas um quadro por página e nem sempre a leitura é linear.	Raramente.	Sim.	Sim.
Grupo 4 HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade.	Páginas com média a grande integração com o meio.	Alguns casos sim outros não.	Raramente.	Sim. Em muitos casos com o uso simultâneo de som.	Sim. Em muitos casos com o uso simultâneo de animação.
Grupo 5 HQ com uso avançado de animação, som e interatividade.	Página com grande integração com o meio.	Na maioria dos casos não. Normalmente a HQ é apresentada de forma semelhante a um desenho animado.	Não.	Alguns casos sim outros não. As HQ deste grupo utilizam recursos sonoros.	Raramente. As HQ deste grupo utilizam recursos de animação.
1. A integração com o meio digital refere-se a itens como: adaptação às proporções da tela do computador, contato <i>on-line</i> com o leitor, utilização de "botões" e "menus" de navegação, não-linearidade de leitura mediada pelo usuário (múltiplos caminhos de leitura), participação do leitor como personagem em primeira pessoa, utilização de recursos multimídia (som e animação), interatividade, etc.					



Muito próximo à linguagem e formato dos quadrinhos impressos.



Muitas semelhanças com a linguagem e formato dos quadrinhos impressos, mas adaptada ao meio digital.



Distanciamento da linguagem e da configuração dos quadrinhos impressos e aproximação dos formatos digitais, dos videogames e dos desenhos animados.

3.4 A HQ DA INTERNET QUE VIROU IMPRESSO.

Para entendermos melhor o comportamento dos quadrinhos em mídias diversas iremos também analisar uma revista brasileira criada para a Web e que, com o passar do tempo e a popularidade alcançada, ganhou versão impressa distribuída nas bancas de revistas. É o caminho inverso da maioria do que já se viu até agora. Os *Combo Rangers* (www.comborangers.com.br) são personagens criados por Fábio Yabu e claramente plágio de heróis e super-heróis produzidos originalmente no Japão. Com clima de romance e aventura, heróis sensíveis e heroínas arrojadas, os personagens formam mistura que cativa tanto os internautas como os leitores das edições impressas. As histórias são pouco interativas limitando-se, na maioria das vezes, a contar com botões de navegação. A grande participação do leitor se dá através de outras áreas da revista/site discutindo com o autor e trocando experiência com outros fãs. Concursos e enquetes ditam também os rumos das histórias.

Como era de se esperar o herói é construído de forma a poder ser aceito no papel da mesma forma que o é no eletrônico. No impresso, os personagens desenvolvem mais suas "falas" e a presença do narrador, ou de algum herói no texto "em off" é mais constante. O papel se presta melhor ao verbal do que o monitor do computador.

Na internet *Combo Rangers* já nasceu sendo desenhada para as proporções da tela do computador. Só isso já cria uma HQ com dinâmica diferenciada. A página de história, na Web, contém poucos quadros (entre 1 e 4) quando comparada ao que é comum no papel (por volta de 10). A mesma aventura pode fluir de forma diferente quando vista num meio ou no outro. Alguns quadros são animados e

sonoros e exigem uma postura ainda mais passiva do leitor que aguarda o final da ação.

Mas o ponto que talvez mereça maior atenção é como a revista impressa mantém certa interação com o leitor. No decorrer da narrativa de uma das histórias, encontramos balões e caixas de texto com referências a explicações que devem ser obtidas no *site* da revista. Em outro momento notam-se quadros intermediários que funcionam em *flash back*, invocando acontecimentos passados com relação aos heróis. Esta forma de utilizar recursos característicos da internet, como o *hiperlink*, não influi, nestes casos, decisivamente no ritmo da narração, mas a participação do leitor se dá agora de forma diferenciada.

Parte do público atual de quadrinhos associa as HQ que consome nas bancas de revistas e livrarias ao universo de informação disponível no ciberespaço, pois os conteúdos de alguma forma se completam. Praticamente todas as editoras mantêm sites com notícias sobre os títulos que publicam e outros tantos endereços eletrônicos dedicam-se a divulgar e comentar informação sobre o universo das HQ impressas. É menos comum, entretanto, encontrarmos essa inter-relação inserida no enredo das próprias histórias. No caso de Combo Rangers, o esforço criativo dos autores foi feito com o intuito de o leitor, habituado às HQ *on-line*, se sentir a vontade com a leitura da revista impressa. Há uma boa chance de o público, formado na sua maioria por pré-adolescentes e adolescentes, assimilar a linguagem dos quadrinhos tendo como referencia o meio digital. Neste exemplo é de se esperar que as histórias em papel se apoiem na estrutura e conteúdo da fonte primária: a HQ na Web.

Figura 17. Algumas cenas de uma da revista em papel, Combo Rangers, com a ligação com o site nos balões e nas caixas.

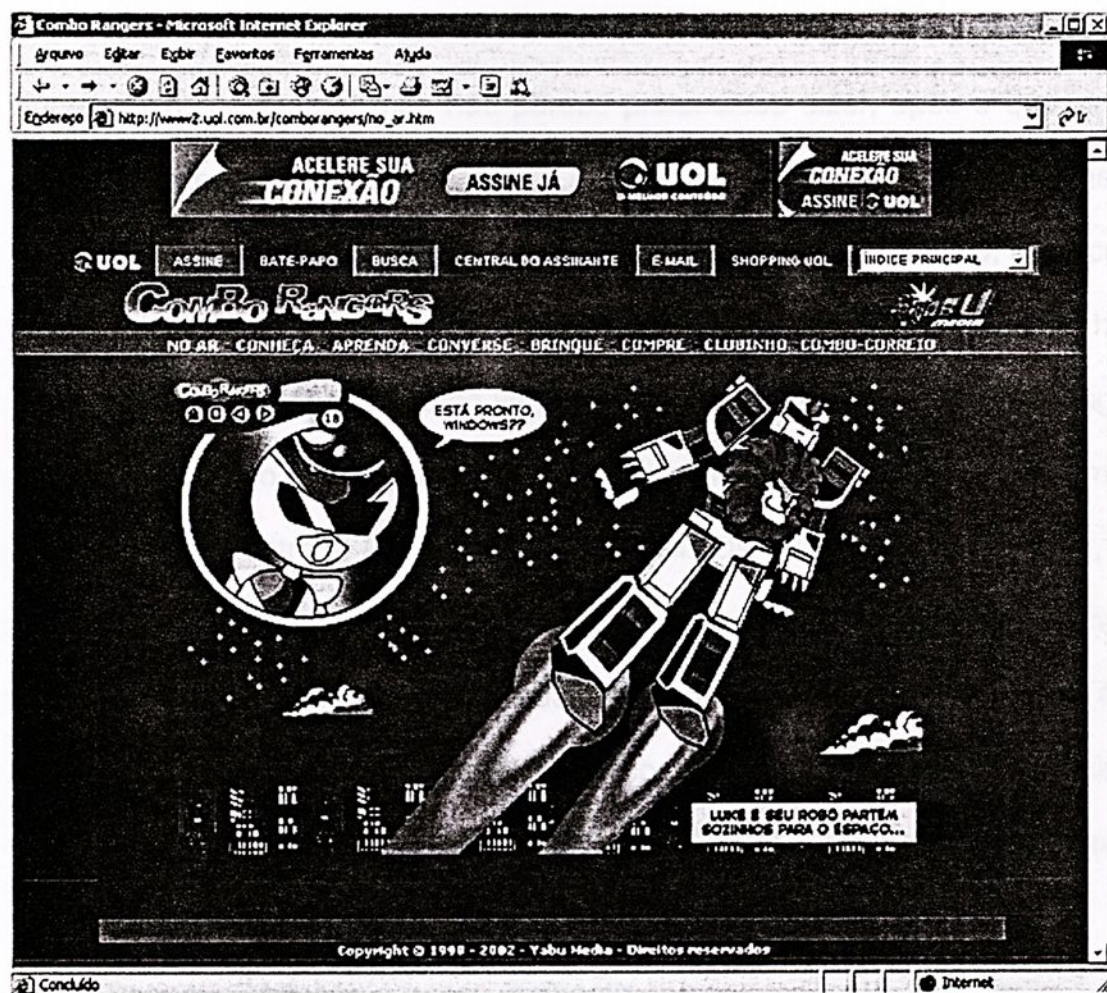


(*) O SANGUE SUGA TOMOU UMA SENHORA SURRA DA MAYA NO EPISÓDIO #17 DE COMBO RANGERS ZERO. SAIBA COMO NO SITE DOS HERÓIS!

Figura 17. Algumas caixas de texto da revista em papel *Combo Rangers* têm a função semelhante aos hiperlinks na internet.

CAPÍTULO 4 - HQ IMPRESSA X HQ WEB

A mudança de página é feita através de botões de navegação.



Algumas páginas apresentam elementos animados.

Figura 18. Tela da HQ Combo Rangers na Web.

CAPÍTULO 4 - HQ IMPRESSA X HQ WEB.

4.1 RELAÇÃO DE INTERFACE.

A relação de interface entre a HQ no meio impresso e a criada para o ciberespaço é evidente, mas não parece pretensioso dizer, após o que vimos nos capítulos anteriores, que esse contato entre as duas versões das linguagens é cada vez mais tênue. Quanto mais a HQ evolui dentro do meio eletrônico, acrescentando novos valores à linguagem, mesmo que não necessariamente inovadores, mas que na verdade se apresentam como variações do que se observa em outras linguagens (games, animação e a própria internet), mais caminhamos na direção de um grande distanciamento entre a HQ no papel e digital. Os quadrinhos eletrônicos, que se confundem com as páginas impressas por sua semelhança gráfica e narrativa, mantêm interface próxima com os quadrinhos tradicionais. Quando vamos além, as histórias na rede internet – ricas em recursos extras de linguagem – aproximam-se cada vez mais de linguagens muitas vezes lúdico-interativas (como os jogos eletrônicos) e com movimento (como nos desenhos animados).

Segundo McLuhan é nesse momento que despertamos para a nova forma que surge.

O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos. (McLUHAN, 2000, p.75).

A HQ com “cara” de Web desperta a percepção de que a linguagem sofreu adaptações suficientes para ser notada como nova. Alguns pesquisadores trataram de criar neologismos para rotular o fenômeno.

HQtrônicas: neologismo criado por este pesquisador para batizar esta nova forma híbrida de arte que une os elementos da linguagem tradicional dos quadrinhos aos novos recursos de hipermídia, HQtrônicas é a abreviatura em língua portuguesa para “histórias em quadrinhos eletrônicas”. (FRANCO, 2000, p.155).

Mas será que se trata realmente de uma nova “forma de arte”? Neste momento os quadrinhos na rede de computadores carregam muitas semelhanças com outras linguagens próximas e similares a ela. A nova HQ que se forma está cada vez mais distante do mundo dos impressos apropriando-se de elementos presentes nos videogames, desenhos animados e dos recursos interativos da própria rede internet. Quando utilizamos o termo apropriação, o intuito é de irmos além de apenas salientar uma provável semelhança entre os quadrinhos e as linguagens citadas. Como veremos a seguir, a proximidade entre elas já existe há muito tempo e os recursos eletrônicos oferecidos pela internet a todas as linguagens, só vieram fornecer meios para que os quadrinhos, efetivamente, incorporassem elementos dos jogos eletrônicos e das animações à suas obras.

4.2 HQ NO CIBERESPAÇO E OS DESENHOS ANIMADOS.

Os desenhos animados dividiram com as HQ desde há muito tempo criação, personagens, elementos narrativos e soluções gráficas. O americano Winsor McCay fez fama com seu personagem dos *comics* “*Little Nemo*”, em 1905 e já a partir de 1909 passou a ser um dos pioneiros do cinema de animação (MOYA, 1996, p.29).

Sua experiência com os quadrinhos foi transposta para personagens animados que deram origem a filmes de grande sucesso como "*Gertie, the Dinossaur*" e "*How a Mosquito Operates*". O francês Émile Cohl também utilizou como fonte de inspiração os quadrinhos da época para o primeiro desenho animado da história, *Fantasmagories*, de 1908 (Crafton, 1982, p.60). Fazendo o caminho inverso está um dos personagens mais famosos tanto nos desenhos animados como nos *comics*: *Mickey Mouse*. O personagem criado por Walt Disney protagonizou a primeira animação sonorizada dos cinemas em 1928 (Colavatti, 2004, p. 58) e nos anos seguintes passou a ser distribuído como HQ pelo *sindicato* americano *King Features*.

Na TV também não foi diferente. Muitos desenhos animados criados para a tela da televisão ganharam inicialmente vida nos quadrinhos. E o inverso também é verdadeiro já que muitas HQ de sucesso na TV continuaram suas carreiras nas páginas de revistas e jornais. O japonês Tezuka Osamu tem reconhecida fama como um dos maiores artistas do mundo dos quadrinhos e dos desenhos animados de todos os tempos. Tezuka sofreu grande influência do cinema de animação de Walt Disney e essa mistura de experiências o levou a ser considerado um inovador em sua arte.

Suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens. (LUYTEN, 2000, p.127).

Todo esse compartilhamento de experiências sempre deixou muito próximo os quadrinhos das animações e a internet se faz campo pródigo para que um caráter híbrido entre as duas linguagens se desenvolva. Ou ainda mais do que isso, quando a HQ é criada em suporte eletrônico, utilizando recursos multimídia, passa a estar à

beira de atravessar a linha divisória que as separa do desenho animado. Como já vimos, existe um grupo de histórias produzidas para a internet que acrescenta animação a muitos de seus elementos, o que torna até difícil classificá-las. O que podemos perceber é que de um modo geral os autores ou editores denominam quadrinhos as histórias que apresentam alguns dos elementos narrativos básicos das HQ: geralmente os balões e os requadros, mas não pareceria estranho se alguns enxergassem nessas histórias a predominância de elementos dos desenhos animados.



Figura 12: A HQ *Divina Santa*, a definir por seus criadores como *Graphic Novel on-line*.

Na HQ Broken Saints um único quadro aparece no centro da tela. A história utiliza em abundância recursos de animação e trilha sonora, mas os personagens ainda "falam" através de balões.

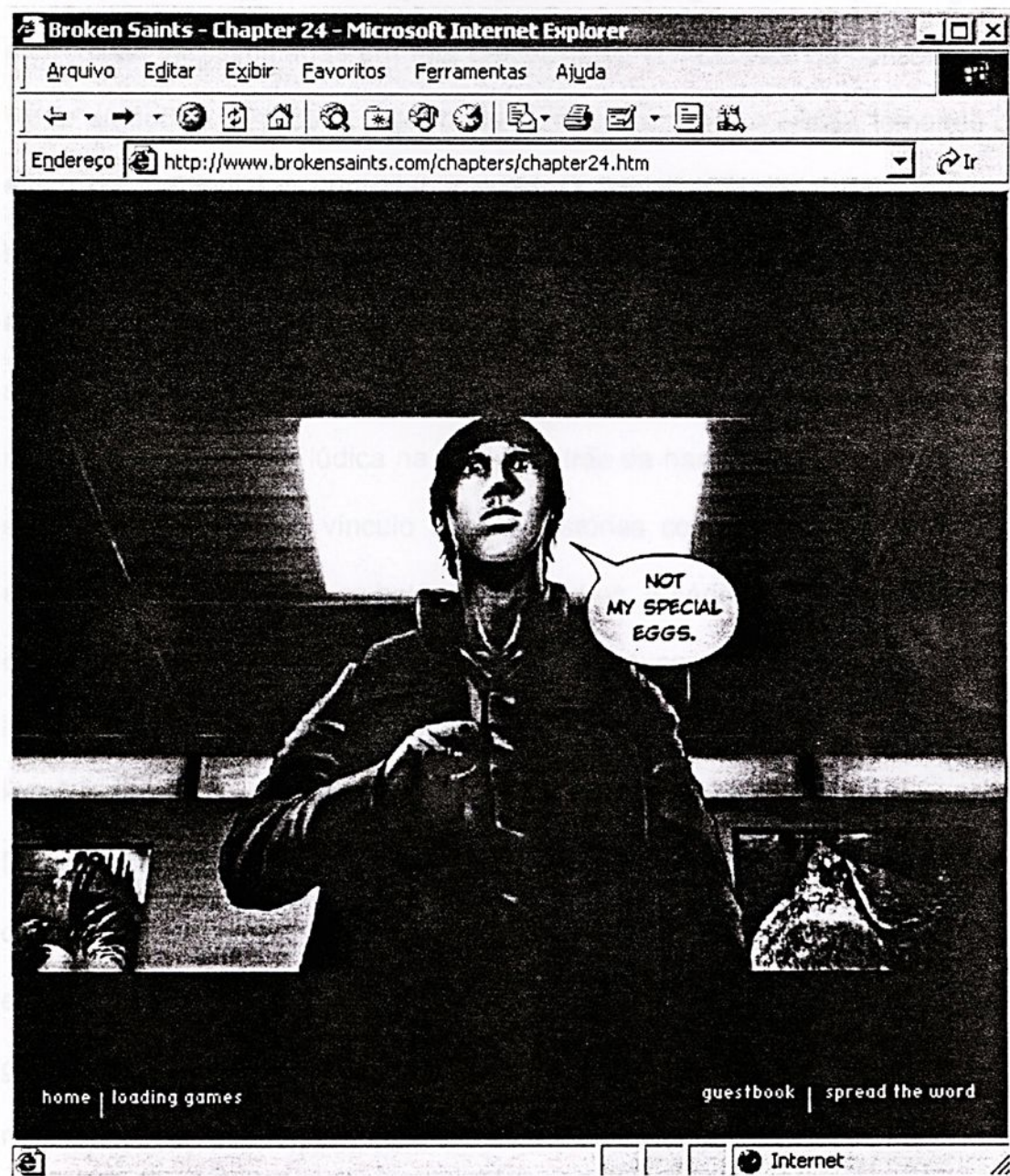
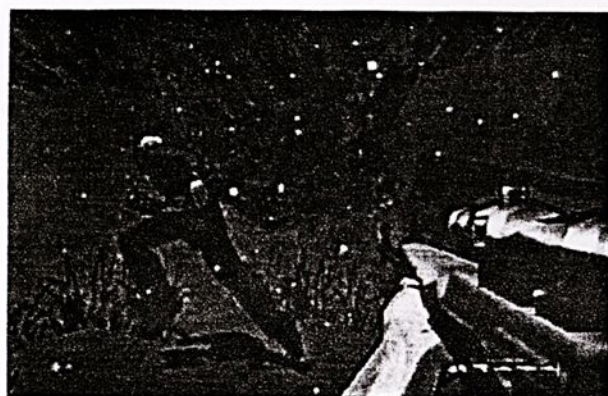


Figura 19. A HQ *Broken Saints* é definida por seus criadores como *Graphic Novel on-line*.

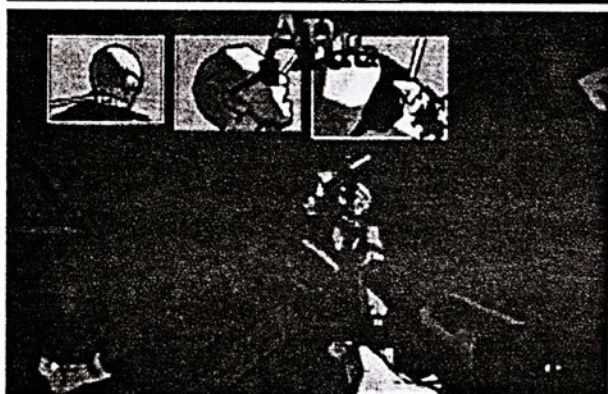
4.3 HQ NO CIBERESPAÇO E OS GAMES.

Os *videogames*, ou apenas *games*, também tem uma relação muito próxima com os quadrinhos. Por definição os *games* são programas em que imagens digitais eletrônicas são simuladas em tela de televisão, computador ou console (monitor de vídeo embutido no próprio jogo) onde o competidor age e reage, tomando decisões a fim de manipular e controlar a ação. O universo ficcional dos games é muito semelhante aos das HQ assim como seus gêneros: ação, aventura e ficção científica entre outros. Muitos dos quadrinhos na Web assumem tal grau de interatividade que se assemelham sobremaneira aos jogos eletrônicos. O leitor passa por experiência menos passiva e mais lúdica na qual, por trás da narração, existe um objetivo a ser alcançado. O principal vínculo dessas histórias com as HQ continuam sendo os elementos básicos como os balões e requadros. A série francesa de quadrinhos *XIII*, de Jean Van Hamme e William Vance, serve como bom exemplo de como as linguagens se fundem harmoniosamente. A grande popularidade do personagem de HQ fez com que uma versão fosse criada para os *videogames*. O jogo funciona no formato "primeira pessoa", dessa forma o jogador incorpora o personagem principal da aventura em suas investigações. Muitas das soluções para a construção narrativa e gráfica (como o uso de requadros, onomatopéias, recordatórios e cores sólidas) do *game* são as mesmas dos álbuns impressos da série. A forma de contar histórias nos quadrinhos é incorporada naturalmente pelos jogos eletrônicos.

Figura 25: História em Quadrinhos e videogame XIII.



Narrativa em "primeira pessoa": o jogador incorpora o personagem.



Cenas do videogame que utilizam cores sólidas, requadros e onomatopéias.



Capa da edição impressa da HQ "XIII".

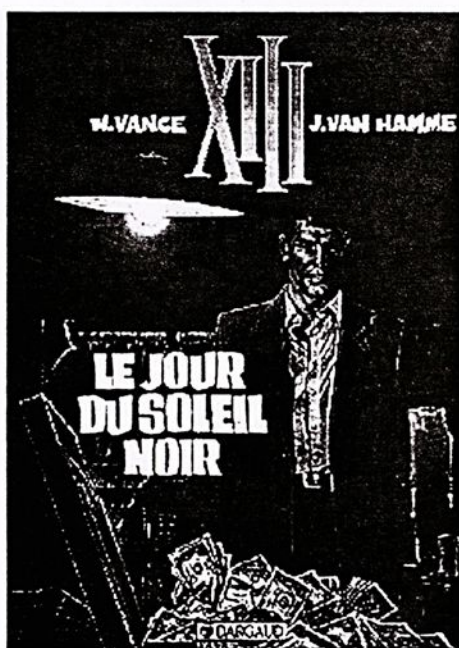


Figura 20. História em Quadrinhos e videogame XIII.

Muitas das HQ publicadas na Web, que adotam recursos interativos para controle do fluxo narrativo, se assemelham aos *games*. Nelas o leitor/jogador sente-se mais próximo de ser o protagonista da ação. Na história *Rita 56*, que se autoclassifica como "*Interactive Comic*" (quadrinho interativo), o leitor/jogador participa da história em diversos níveis e o ritmo da trama depende muitas vezes de suas decisões. Em determinados momentos o usuário assume a mesma função que teria em um *game* e participa ativamente da ação (no caso, ajudando a matar bandidos a tiro de revolver). A linguagem dos jogos eletrônicos se envolve de forma coesa com a da HQ, mas mesmo assim podemos identificar ambas dentro da criação. Hora percebemos uma HQ com aspectos de *videogame*, hora notamos o jogo eletrônico com característica de quadrinhos. Provavelmente os autores classificaram *Rita 56* como quadrinhos, porque aparentemente a linguagem é dominante na aventura. Já em *XIII* ocorreu o inverso, a base para o trabalho era o *videogame*, apesar de a linguagem inspiradora ser os quadrinhos.



Figura 21. RITA 56 – Interactive Comic



RETOURS MENU

A navegação
é feita através
da interação
com os quadros.

O usuário decide de qual
modo deseja participar da
ação a seguir.



Figura 21. RITA 56 – Interactive Comic



O usuário participa de jogo de ação inserido na história.

O desempenho no jogo influencia o desenrolar da trama.



Figura 22. RITA 56: passagens com forte influência dos videogames.

4.4 HQ NO CIBERESPAÇO E A INTERATIVIDADE.

Podemos dizer que quase todas as tecnologias possuem alguma possibilidade de interatividade com o indivíduo que as utiliza. Segundo Pierre Lévy:

O termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação (...). Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras diferentes de seu vizinho. (LÉVY, 1999, p. 79).

Dessa forma podemos imaginar que tanto a HQ impressa como a HQ na internet geram algum nível de interatividade, o que varia é sua intensidade. Pierre Lévy também trata dos diversos tipos de interatividade.

O grau de interatividade de uma mídia ou de um dispositivo de comunicação pode ser medido em eixos bem diferentes, dos quais destacamos:

- as possibilidades de apropriação e personalização da mensagem recebida, seja qual for a natureza desta mensagem,
- a reciprocidade da comunicação (a saber, um dispositivo comunicacional um-um ou todos-todos,
- a virtualidade, que enfatiza aqui o cálculo da mensagem em tempo real em função de um modelo e de dados de entrada,
- a implicação da imagem dos participantes na mensagem, a telepresença. (LÉVY, 1999, p. 82).

O leitor de quadrinhos impresso interage com a HQ de uma forma muito mais limitada do que o leitor conectado à rede de computadores. Na internet o usuário pode em muitos casos se apropriar da história interferindo ou modificando seu andamento, comunicar-se com todos os leitores da mesma história (ou do universo a que ela pertence) em "tempo real" ou ainda agir como personagem incorporando-se à narrativa de modo semelhante ao que acontece em jogos como os *videogames*.

As regras e as trocas sociais, em ambientes virtuais como a internet, colaboram para uma grande interação entre seus usuários. A expansão do espaço de comunicação eletrônico torna a Cibercultura cada vez mais complexa.

Ao constituir um espaço de sociabilidade, o cyberspace gera formas de relações sociais com códigos e estruturas próprias não necessariamente inéditas, mas uma adaptação de formas conhecidas de sociabilidade às condições de tempo e espaço virtuais. A análise de mensagens circulantes em listas eletrônicas de discussão acadêmicas buscou verificar de que forma se dá a interação entre seus usuários e como estes estão tecendo identidades e consolidando comunidades através das possibilidades de comunicação, expressão cultural e de sociabilidade engendradas na internet. A forma pela qual os usuários percebem o espaço, participam da interação e se apropriam da lista evidenciam a existência de uma cibercultura que possibilita a interação entre os usuários neste espaço e inaugura uma nova relação com a tecnologia. (MÁXIMO, 2000, p. 2).

As HQ presentes na rede participam deste mesmo movimento estando cada vez mais sujeitas as regras implícitas que influenciam a cultura digital. O grau de interação entre os usuários é cada vez maior à medida que as comunidades tornam-se mais complexas. O leitor de uma história no Brasil troca mensagens eletrônicas com outro leitor no Japão e ambos participam do *Chat* ("bate-papo eletrônico") com o autor da história. Juntos a uma comunidade virtual de leitores e fãs da mesma história, escrevem um roteiro que traça um novo caminho para os personagens da ficção. Tudo isso sem sair da frente da tela do computador. Parece exagerado, mas é exatamente o que acontece agora no Ciberespaço.

Inevitavelmente toda a HQ concebida ou transposta para a internet é mais interativa do que a HQ em papel. Essa peculiaridade é inerente ao meio eletrônico e em especial as redes de computadores. McLuhan já escrevia antes mesmo do PC (computador pessoal) e da internet serem criadas:



Vivemos hoje na Era da Informação e da Comunicação, porque os meios elétricos criam, instantânea e constantemente, um campo total de eventos interagentes do qual todos os homens participam. (McLUHAN, 1964, p. 278).

Dessa forma, o grau de interação social proporcionado pela HQ digital é também fator importante para diferenciá-la da HQ impressa. O ambiente de comunicação gerado pela internet propicia maior interatividade, em escala global, e inter-relação direta entre pessoas. Isso não parece criar um novo modelo de quadrinhos, mas sim formar um leitor digital mais inserido na comunidade que o cerca do que o leitor das histórias em papel.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A disposição inicial aparente do autor de quadrinhos, ao entrar em contato com o espaço de comunicação por redes de computação representado pela internet, foi a de usufruir do novo suporte como ferramenta de criação artística e também, principalmente, como poderoso meio de distribuição da produção. Muito do que encontramos na Web com relação à HQ trata-se de transposição de material concebido para o meio impresso e com poucas adaptações para o ambiente digital. Uma parcela menor da criação refere-se a trabalhos que utilizam os recursos multimídia e de interação da internet de forma a enriquecer a experiência do leitor. Acreditamos que esse último grupo não chega a criar uma nova linguagem, mas sim uma variação do que assemelhasse à HQ tradicional impressa.

A corrida de novos artistas de quadrinhos à internet merece uma discussão. Qualquer maior avanço tecnológico com capacidade de eliminar trabalho na criação artística e a possibilidade de emissão imediata está seduzindo muitos jovens criadores. O perigo aqui é que, com a euforia do avanço tecnológico, possa o criador ser iludido, pensando que está reinventando a história em quadrinhos e não somente executando-a com uma nova técnica. (EISNER, 2002, apud MOYA, 2002, p.94).

Acreditamos que a medida do novo, com relação à experiência proporcionada pelo meio internet, deveria ser calculada através da incorporação de elementos originais à linguagem dos quadrinhos e na conseqüente alteração da forma de percepção e cognição do leitor. Mas o que notamos é que as HQ na rede internet não perderam elementos característicos básicos e nem ganharam novos que justificassem, por exemplo, um neologismo para classificá-la. Parte dos quadrinhos

não merece um novo nome na Web porque continuam a se parecer demasiadamente com os impressos. No outro extremo, quanto mais recursos são adicionados à linguagem, mais as HQ afastam-se de suas definições fundamentais e aproximam-se de outras formas já consolidadas como os desenhos animados e os *games*. Portanto, parece adequado continuarmos a nos referirmos a HQ na internet pelos termos que utilizamos neste trabalho: HQ eletrônica ou HQ digital (quando produzidas e consumidas através dos computadores), HQ *on-line* ou HQ na Web (quando veiculadas especificamente na rede internet), etc.

O que realmente mudou com a consolidação do ciberespaço foi a participação do leitor diante das formas de comunicação por rede de computadores. A HQ na internet criou um usuário mais participativo com a possibilidade de interação com a história, seus personagens e autores, mas que fundamentalmente formou seu repertório imagético através da leitura de material impresso. Como a relação entre as HQ nos dois meios até o momento é indissolúvel, não esperamos que esteja surgindo um novo leitor de quadrinhos, mas sim um usuário que assimilou a tecnologia para ter acesso a conteúdo derivado do meio que ele já conhecia.

Os quadrinhos no papel também não parecem correr o risco, a curto prazo, de serem substituídos pela leitura *on-line*. Os atuais visualizadores de conteúdo (representados hoje pelos monitores de vídeo dos computadores e seus congêneres) ainda não demonstraram superar o conforto e portabilidade proporcionada pela leitura em papel.

Os quadrinhos impressos não dão sinais até o presente momento de perder seu lugar como linguagem ou vir a ser preteridos na preferência dos leitores pelas suas versões eletrônicas. Se isso vir a acontecer provavelmente estará relacionado a questões mercadológicas e econômicas. Já a HQ eletrônica, especialmente a

distribuída através de redes de computadores, com a evolução da tecnologia e o aprimoramento da técnica dos autores, poderá servir de trampolim aos artistas que almejem fazer parte da vanguarda da criação digital, utilizando a mídia como algo realmente novo e com infinitas possibilidades criativas.

ARTHUR, Rodolff. *Arte e Percepção Visual*. 1ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.

CASIN, Antonio Luiz. *Introdução à análise dos textos em quadrinhos*. São Paulo, 1973. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo].

CRAFTON, Donald. *Before Mickey - The Animated Film 1898-1928*. Cambridge: MIT Press, 1982.

CYRUS, Macey. *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. 2ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1977.

_____. *Para ler os quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1973.

_____. *Quadrinhos, Sedução e Poder*. São Paulo: Editora Vozes, 2000.

DORFMAN, Ariel e MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald - cultura de massa e colonialismo*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1978.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1999.

GARCIA, Clemente. *Los Comics, dibujar con la imagen y la palabra*. Barcelona: Editorial Humanitas, 1983.

HURLBURT, Allen. *Layout: o design da página impressa*. São Paulo: Ed. Nobel, 1986.

KI AWA, Laerte e COHEN Haron. *Os quadrinhos e a Comunicação de massa*. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

KÖHLER, Wolfgang. *Wolfgang Köhler: Psicologia*. São Paulo: Ática, 1978.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. 2ª Ed., São Paulo: Ed. 34, 2000.

_____. *O que é Virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1999.

LUTTEN, Sonia M. Bibi. *O que é História em Quadrinhos*. 2ª. ed., São Paulo: Editora Brasiliense, 1967.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

- ANSELMO, Zilda A. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: 1975.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual**. 11ª ed. São Paulo: Pioneira Editora, 1997.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Introdução à análise das histórias em quadrinhos**. São Paulo, 1973. [Dissertação de Mestrado - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo].
- CRAFTON, Donald. **Before Mickey - The Animated Film 1898-1928**. Cambridge: MIT Press, 1982.
- CYRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. 5ª Ed., Petrópolis: Editora Vozes, 1977.
- _____. **Para ler os quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- _____. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. São Paulo: Editora Vozes, 2000.
- DORFMAN, Ariel e MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald – cultura de massa e colonialismo**. 2ª Ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1989.
- GARCIA, Clemente. **Los Comics, dibujar com la imagen y la palabra**. Barcelona: Editorial Humanitas, 1983.
- HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Ed. Nobel, 1986.
- KLAWA, Laonte. e COHEN Haron. **Os quadrinhos e a Comunicação de massa**. In: MOYA, Álvaro de. **Shazan!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.
- KOHLER, Wolfgang. **Wolfgang Köhler: Psicologia**. São Paulo: Ática, 1978.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2ª Ed., São Paulo: Ed. 34, 2000.
- _____. **O que é Virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é História em Quadrinhos**. 2ª. ed., São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.



_____. **Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses**. 2ª. ed., São Paulo, Editora Hedra, 2000.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho – aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos**, Tradução: Cidália de Brito, Lisboa: Edições 70, 1982.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 10ª Ed., São Paulo: Ed. Cutrix, 2000.

MOYA, Álvaro de. **História das Histórias em Quadrinhos**. 2ª. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

_____. **Shazam!** 2ª Ed., São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

SANTAELLA, Lucia, et al; PRADO, José L.A. (Org.). **Crítica das práticas midiáticas – da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para ler os Quadrinhos Disney – Linguagem, evolução e análise de HQ**. São Paulo: Edições Paulina, 2002.

SOGABE, Milton. **Imagem Y Material**. 1990. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1990.

WATTERSON, Bill. **Para Ler aos Domingos**. São Paulo: Editora Cedibra, 1989.

Periódicos

BATMAN DIGITAL JUSTICE, São Paulo: Ed. Abril, 1990.

COLAVITTI, Fernanda. Luzes, câmera, animação. **Galileu**. n. 1618, dez. de 2004.

DINIZ, André. Papo Informal. **Informal**. Rio de Janeiro, Ed. Nona Arte, ano 1, n. 1, jul. de 2002.

ECO, Umberto. O Dilúvio da Informação. **Veja – Vida Digital**. São Paulo, ano 33, n. 52, dez. de 2000.

ENCICLOPÉDIA DA REDE, Revista internet.Br, Rio de Janeiro: Editora Ediouro, n. 33, fev. 1999.

_____, Revista internet.Br, Rio de Janeiro: Editora Ediouro, n. 34, mar. 1999.

GALERINTER, David. Estão nos empurrando velharias. **Veja – Vida Digital**. São Paulo, ano 33, n. 48, ago. de 2000.

GRAFIC NOVEL HOMEM DE FERRO, São Paulo: Ed. Abril, n. 6, junho de 1988.

MOYA, Álvaro de. Quadrinhos na Web. **Revista ABIGRAF**, mai/jun 2002.

ODISSÉIA DIGITAL, Revista Web, São Paulo: Editora Abril, fev. de 2001.

Internet

BJORDAHL'S Hans. **Where the buffalo roam**. HQ Web. Disponível em: <<http://www.shadowculture.com/wtbr/>> Acesso em 02 janeiro de 2005.

BRUDLOS, J; BRUDLOS, C. **Alpha Shade**. HQ Web. Disponível em: <<http://www.alpha-shade.com/www/pages/pages.htm>> Acesso em 28 setembro de 2004.

BURGESS, Brooke M. et al. **Broken Saints**. Disponível em: <<http://www.brokensaints.com>> Acesso em 16 de março de 2005.

COMIC BOOK RESOURCE. Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com>> Acesso em 02 janeiro de 2005.

DINIZ, André. **A saga de Lucas 2**. HQ Web. Disponível em: <<http://www.nonaarte.com.br/>> Acesso em 01 abril de 2004.

EDER, Antônio. **Boas idéias com gosto de sangue**. HQ Web. Disponível em: <<http://www.nonaarte.com.br/titulo.asp?titulo=262>> Acesso em 18 março de 2005.

EGUTI, Clarícia A. **A Oralidade nas Histórias em Quadrinhos**. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano1/numero3/artigosn3_2.htm>. Publicado em fevereiro de 1999. Acesso em 25 junho de 2004.

FARNEY, David. **Doctor Fun**. Disponível em: <<http://www.ibiblio.org/Dave/>> Acesso em 02 janeiro de 2005.

FRANCO, Edgar S. **HQtrônicas: as histórias em quadrinhos na rede internet**. Texto originalmente publicado nos Cadernos de Pós-Graduação do Instituto de Artes da Unicamp, Vol. 4, n °1, 2000, p.148-155. Disponível em: <<http://wawrwt.iar.unicamp.br/textos/texto29.htm>> Publicado em 16 de janeiro de 2002. Acesso em 01 de dezembro de 2004.

MÁXIMO, Maria Elisa. **Novos caminhos de socialização na internet**

Um estudo das listas eletrônicas de discussão. In Fórum de Pesquisa 19 "Cultura, comunicação e vida cotidiana" da 22 a Reunião Brasileira de Antropologia. Brasília (DF), julho, 2000. Disponível em: <www.antropologia.com.br/arti/colab/a7-memamaximô.pdf>. Publicado em abril de 2004. Acesso em 12 setembro de 2003.

MENDONÇA, Thais. **Cronologia da Notícia (de 740 a.C a 2020).** In II ENCONTRO NACIONAL DA REDE ALFREDO CARVALHO. Disponível em: <www.jornalismo.ufsc.br/redealcar/GT/historia%20dos%20jornalismo/trabalhos_selecionados/thais_mendonca.doc>. Publicado em abril de 2004. Acesso em 10 agosto de 2004.

MERLO, Maria Cristina. **O Tico-tico um marco nas Histórias em quadrinhos no Brasil.** In: GT de Mídia Visual II Encontro da Rede Alfredo de Carvalho com coordenação da Prof. Sônia Luyten (UNISANTOS). Disponível em: <[http://www.jornalismo.ufsc.br/redealcar/GT/historia da mídia visual/GTMidia Visual Maria Cristina Merlo.doc](http://www.jornalismo.ufsc.br/redealcar/GT/historia%20da%20midia%20visual/GTMidia%20Visual%20Maria%20Cristina%20Merlo.doc)>. Publicado em abril de 2004. Acesso em 10 de agosto de 2004.

NORRIS, Ed. **The Don Martin Dictionary.** Disponível em: <<http://www.collectmad.com/madcoversite/dmd.html>>. Publicado em novembro de 2001. Acesso em 16 de agosto de 2004.

PAVÃO, M.A. **Linda de Morrer.** HQ Web. Disponível em: <<http://www.terra.com.br/cybercomix/>> Acesso em 13 de dezembro de 2001.

RITA 56 – INTERACTIVE COMIC. Disponível em: <<http://www.300k.com/rita56/Web/>> Acesso em 16 de março de 2005.

SCHIEDON, F. **The Killer.** HQ Web. Disponível em: <<http://www.submarinechannel.com/channel/content/killer/navigate.htm>> Acesso em 30 setembro de 2004.

SMITH, Dave. **Joe Karma.** HQ Web. Disponível em: <<http://www.komikwerks.com/episodes.php?ti=107&ep=1234>> Acesso em 07 de abril de 2005.

TSUGUMI, N.; Kohei, N. **Dangan.** HQ Web. Disponível em: <http://www.cybermanga.com/english/cybermanga/cybermanga_dangan.html> Acesso em 29 setembro de 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S. **A odisséia dos quadrinhos infantis brasileiros: Parte 2: O predomínio de Maurício de Sousa e a Turma da Mônica.** Segunda parte da versão resumida e adaptada de artigo publicado na revista International Journal of Comic Art, sob o título de Children comics in Brazil: from Chiquinho to Monica, a difficult journey. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero2/artigosn2_1v2.htm>. Publicado em abril de 1999. Acesso em 01 de abril de 2004.

WOLF, F. **Sax Munro – Tales from Harbor City.** HQ Web. Disponível em:

<<http://www.dogsounds.com/saxmunro/html/tale1.html>> Acesso em 27 de abril de 2004.

YABU, Fábio. **Combo Rangers**. HQ Web. Disponível em:

< <http://www.comborangers.com.br> > Acesso em 02 de março de 2005.



GLOSSÁRIO

Barras de rolagem: elemento de interface dos programas de computadores que simula a possibilidade de percorrer toda uma página digital pela área do monitor de vídeo.

Browser: programa de computador para navegação pelas páginas da World Wide Web (WWW ou Web).

Chat: "bate-papo" entre usuários da rede internet através de interface apropriada.

CD-ROM: *compact disc read-only memory*. Dispositivo móvel em formato de disco para gravação de dados digitais.

Download: transferir arquivos de um computador para outro conectado por canal de telecomunicações.

Fanzine: revista produzida por fãs, geralmente de modo artesanal.

Gráficos 3D: desenhos produzidos em computador que simulam a tridimensionalidade.

Graphic Novel: termo americano para histórias longas e revista própria.

Hiperlink ou link: parte de texto ou gráfico destacado em documento de hipermídia que ao ser acionado provoca a exibição de novo documento.

HQ: História em Quadrinhos.

Macromedia Flash: *software* largamente utilizado na internet para criação de arquivos multimídia (animação, som e interatividade).

Mangá: termo japonês que defini História em Quadrinhos, revista de História em Quadrinhos, e outros correlatos.

Requadro: espaço que delimita cada um dos desenhos que compõem a narrativa seqüencial dos quadrinhos.

WWW ou Web: World Wide Web. Serviço multimídia da rede internet.

GLOSSÁRIO

Barras de rolagem: elemento de interface dos programas de computadores que simula a possibilidade de percorrer toda uma página digital pela área do monitor de vídeo.

Browser: programa de computador para navegação pelas páginas da World Wide Web (WWW ou Web).

Chat: "bate-papo" entre usuários da rede internet através de interface apropriada.

CD-ROM: *compact disc read-only memory*. Dispositivo móvel em formato de disco para gravação de dados digitais.

Download: transferir arquivos de um computador para outro conectado por canal de telecomunicações.

Fanzine: revista produzida por fãs, geralmente de modo artesanal.

Gráficos 3D: desenhos produzidos em computador que simulam a tridimensionalidade.

Graphic Novel: termo americano para histórias longas e revista própria.

Hiperlink ou link: parte de texto ou gráfico destacado em documento de hipermídia que ao ser acionado provoca a exibição de novo documento.

HQ: História em Quadrinhos.

Macromedia Flash: *software* largamente utilizado na internet para criação de arquivos multimídia (animação, som e interatividade).

Mangá: termo japonês que defini História em Quadrinhos, revista de História em Quadrinhos, e outros correlatos.

Requadro: espaço que delimita cada um dos desenhos que compõem a narrativa seqüencial dos quadrinhos.

WWW ou Web: World Wide Web. Serviço multimídia da rede internet.



